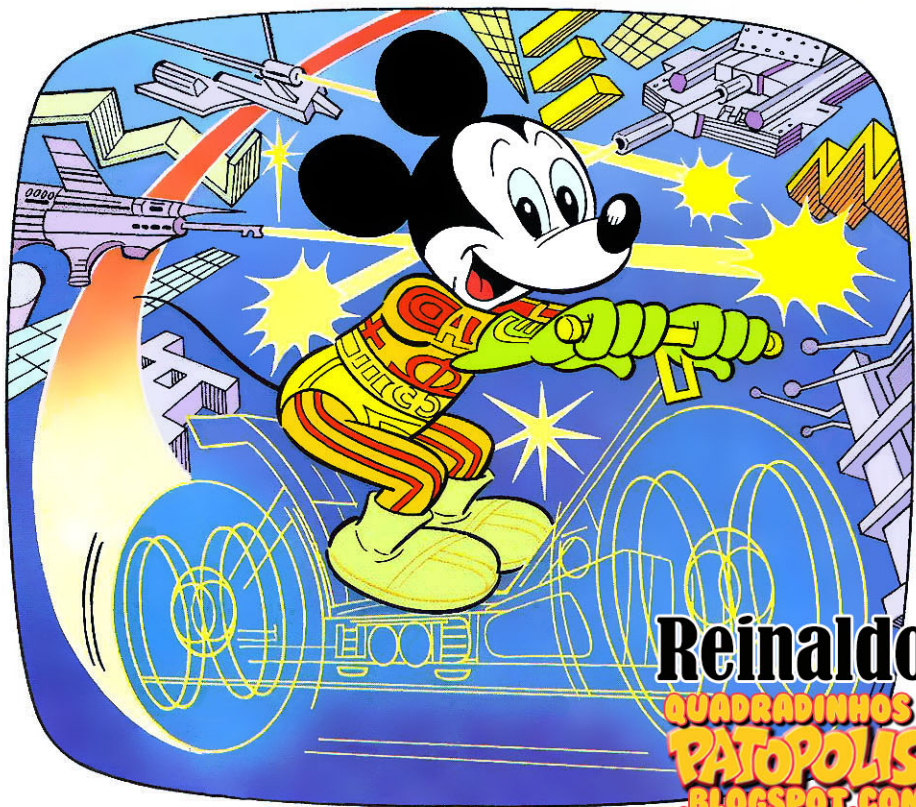
EDITORA ABRIL
380
Cr$ 620

Mickey

WALT DISNEY

EVANDROPS

FIQUE POR DENTRO DOS VIDEOGAMES



Reinaldo

QUADRADINHOS PATOPOLIS .BLOGSPOT.COM

UMA ENTREVISTA BEM SAPECA COM A XUXA

QUADRINHOS: O RAPTO DA PRINCESA ORIENTAL

Manaus, Santarém, Boa Vista, Altamira, Macapá, Porto Velho, Rio Branco, Jiparaná, Sinop, Alta Floresta (via aérea): Cr$ 810 -COD. 0004

EDITORA ABRIL
380
Cr$ 620

Mickey

WALT DISNEY

FIQUE POR DENTRO DOS VIDEOGAMES

UMA ENTREVISTA BEM SAPECA COM A XUXA

QUADRINHOS: O RAPTO DA PRINCESA ORIENTAL

Manaus, Santarém, Boa Vista, Altamira, Macapá, Porto Velho, Rio Branco, Jiparaná, Sinop, Alta Floresta (via aérea): Cr$ 810 -COD. 0004

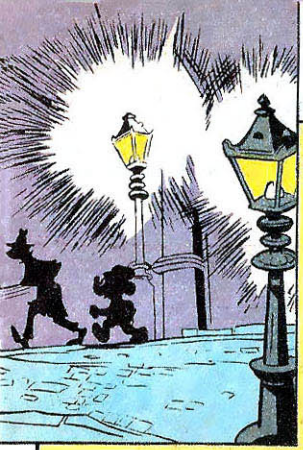
SE VOCÊ QUISER, INVENTE O SEU. ESSE AQUI, É MEU.

Neston combina com tudo: mamão ou abacate, geléia de morango, goiaba, suco de uva ou de laranja, leite de coco, compotas de frutas, sorvete, refresco de abacaxi e o que mais você inventar. Neston é flocos de cereais: aveia, cevada e trigo, enriquecidos com vitaminas e sais minerais. Torna o lanche, o café da manhã e a sobremesa muito mais nutritivos.

Invente a sua maneira de preparar Neston.

Nestlé

EXISTEM MIL MANEIRAS DE PREPARAR NESTON.



Mickey

ÍNDICE

QUADRINHOS

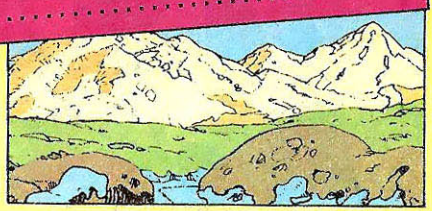
O RAPTO DA PRINCESA ORIENTAL ... 5
ESTACIONAMENTO FÁCIL, FÁCIL! 34
ASTRO EM BAIXO ASTRAL 64

ESSE GOLPE CHEIRA MAL. Pág. 75

VARIEDADES

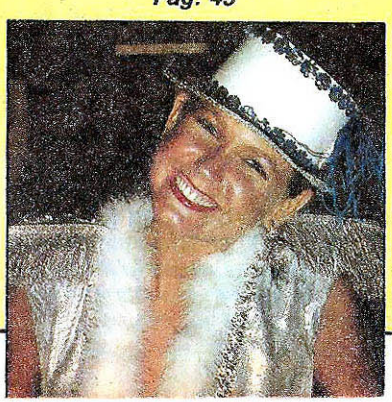
VITRINE 40
PÁGINA DO LEITOR 50
A GUERRA DOS DÁLMATAS 58

COMO VOCÊ É?
É fácil descobrir.
Veja na pág. 42



XUXA

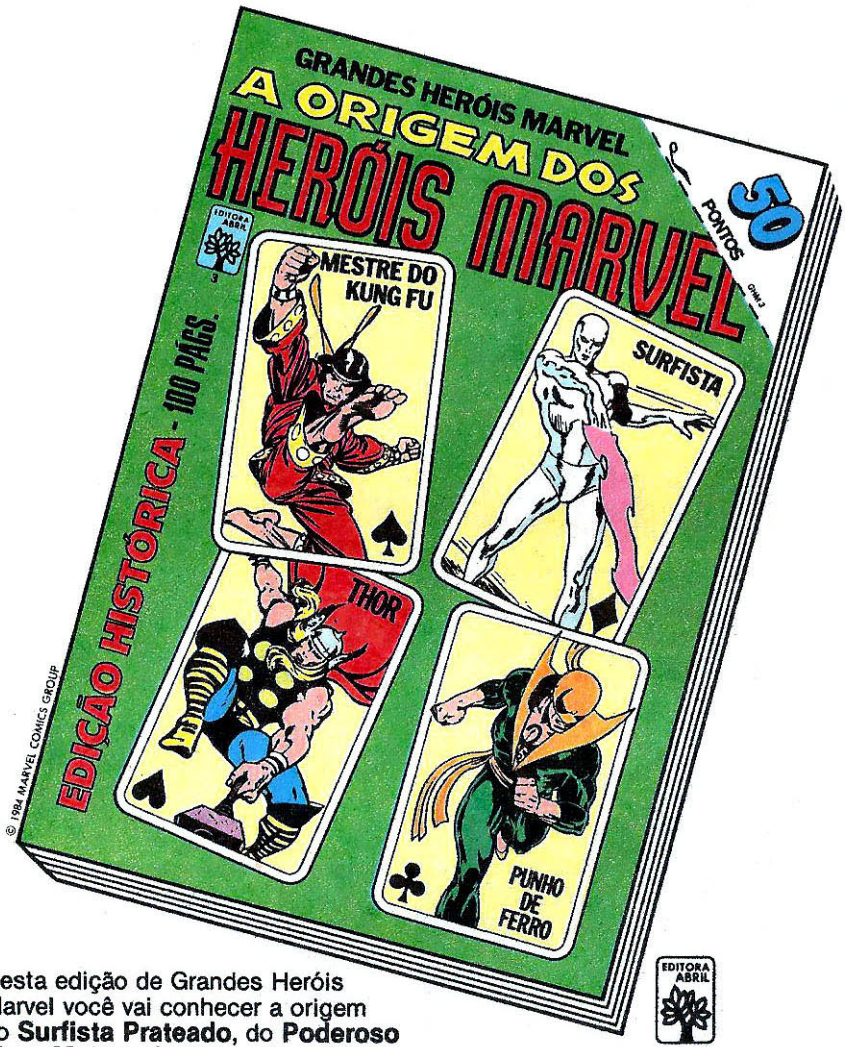
Uma entrevista bem sapeca. Pág. 45



VIDEO GAME

Essa aventura incrível está ganhando todo mundo. Pág. 53

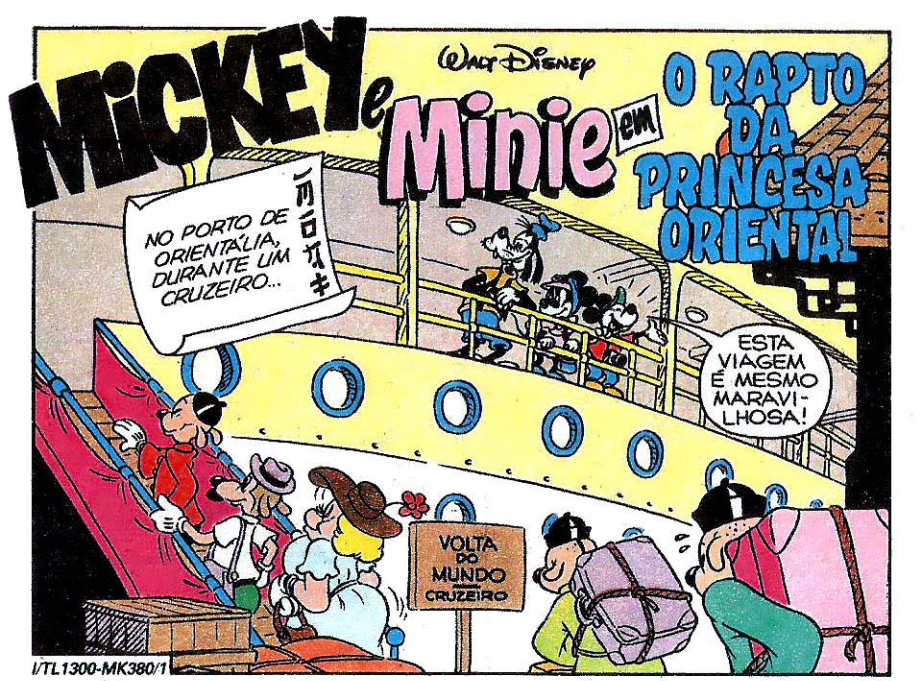
...E ENTÃO NORRIN RADD SE TRANSFORMOU NO SURFISTA PRATEADO!

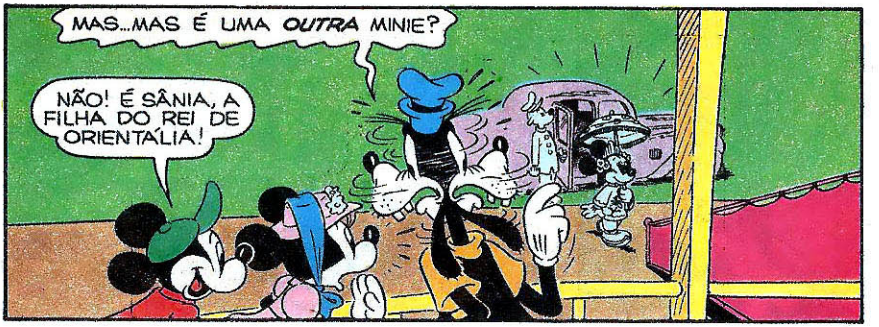


Nesta edição de Grandes Heróis Marvel você vai conhecer a origem do **Surfista Prateado**, do **Poderoso Thor**, **Mestre do Kung Fu** e **Punho de Ferro**. 100 páginas que revelam toda a história desses grandes heróis feitas para atender a milhares de pedidos dos leitores.

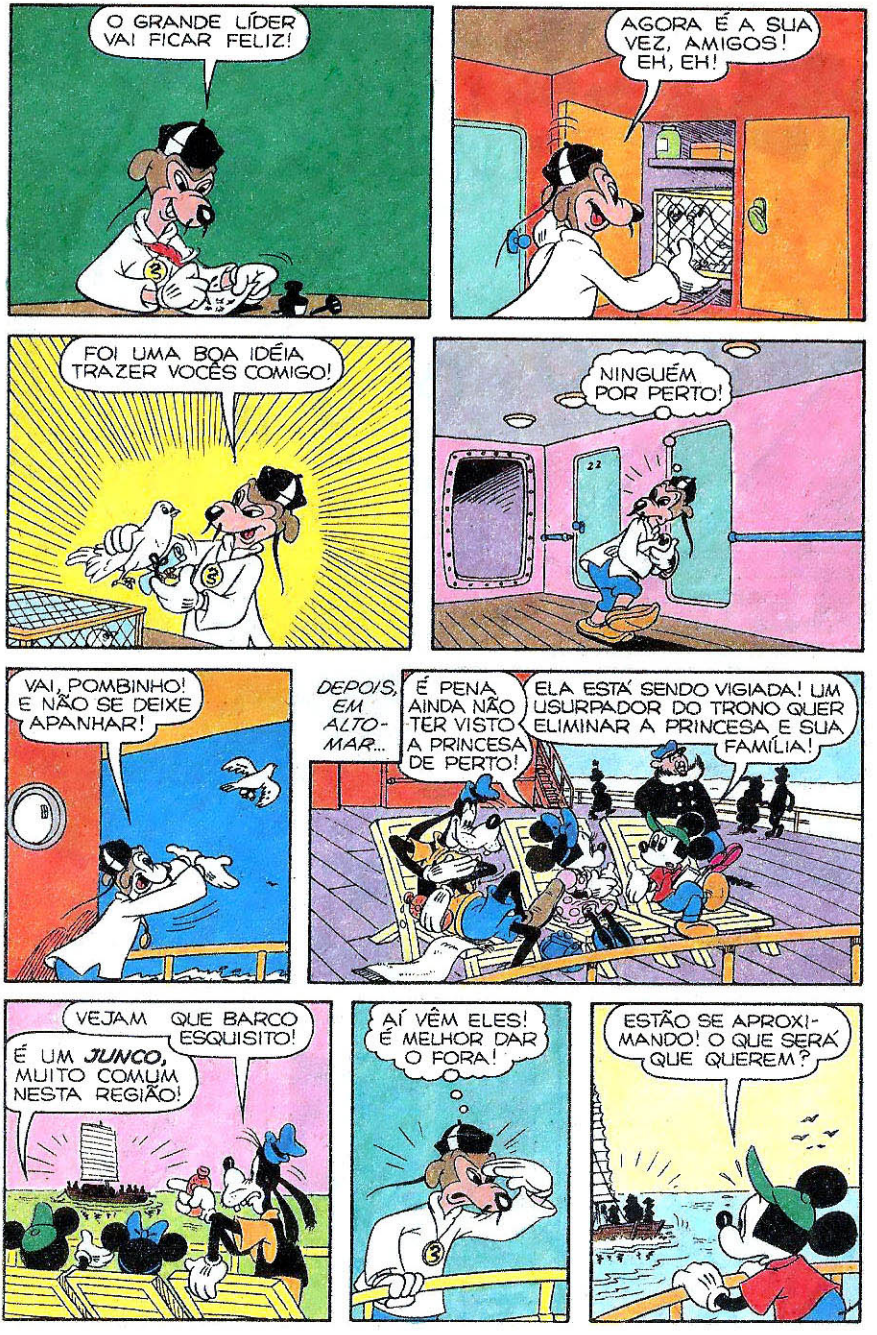
GRANDES HERÓIS MARVEL

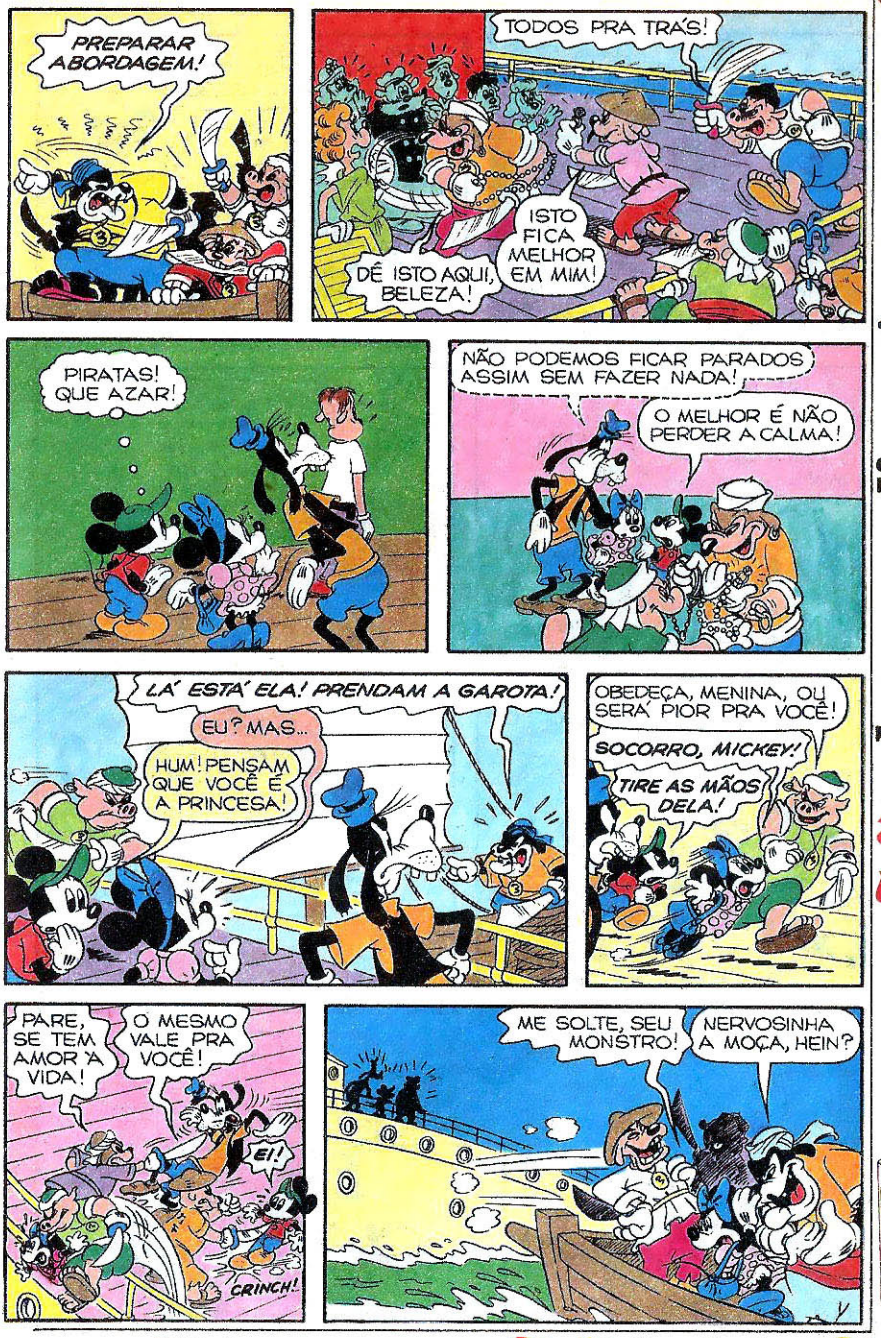
Fevereiro





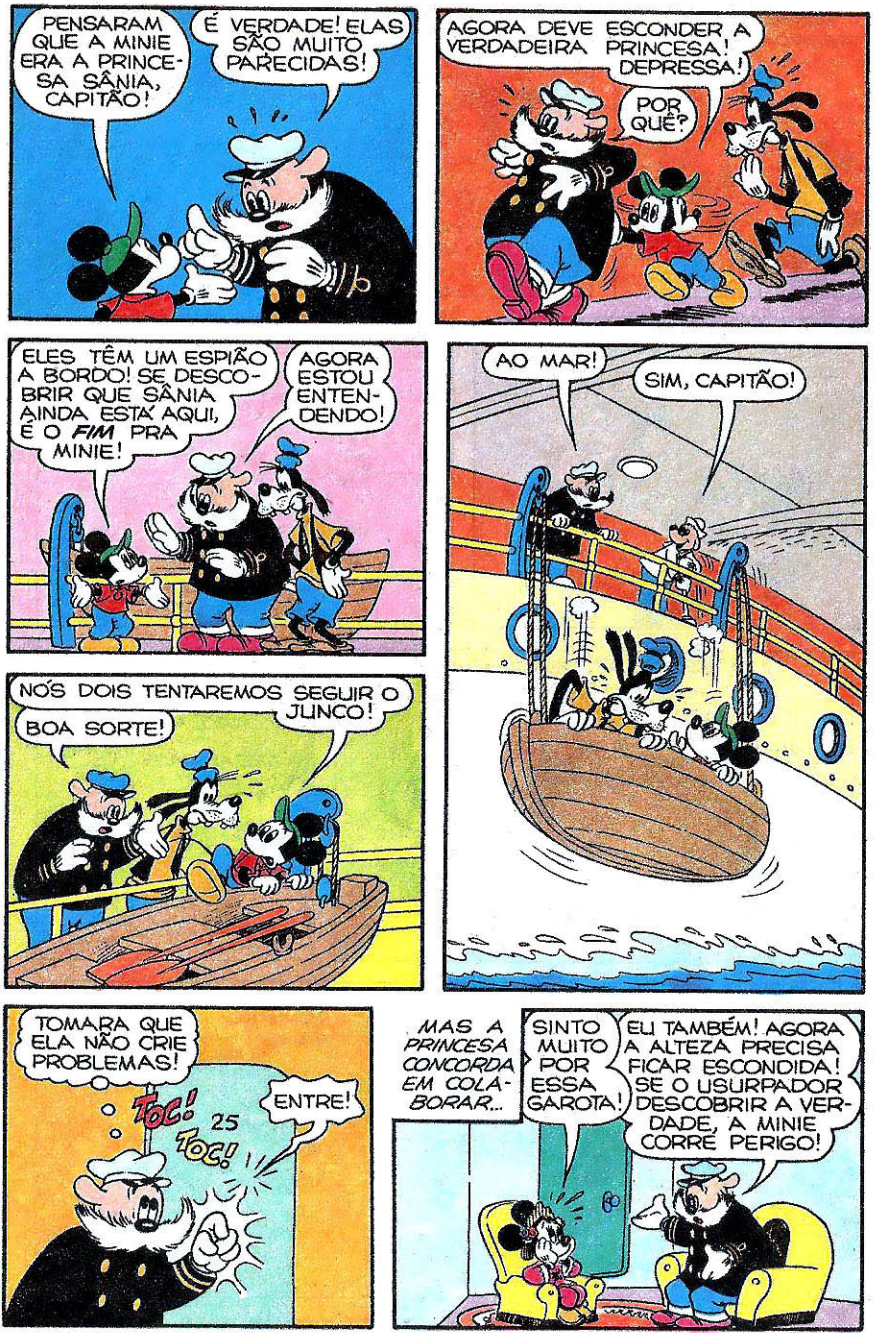
© 1984 WALT DISNEY PRODUCTIONS

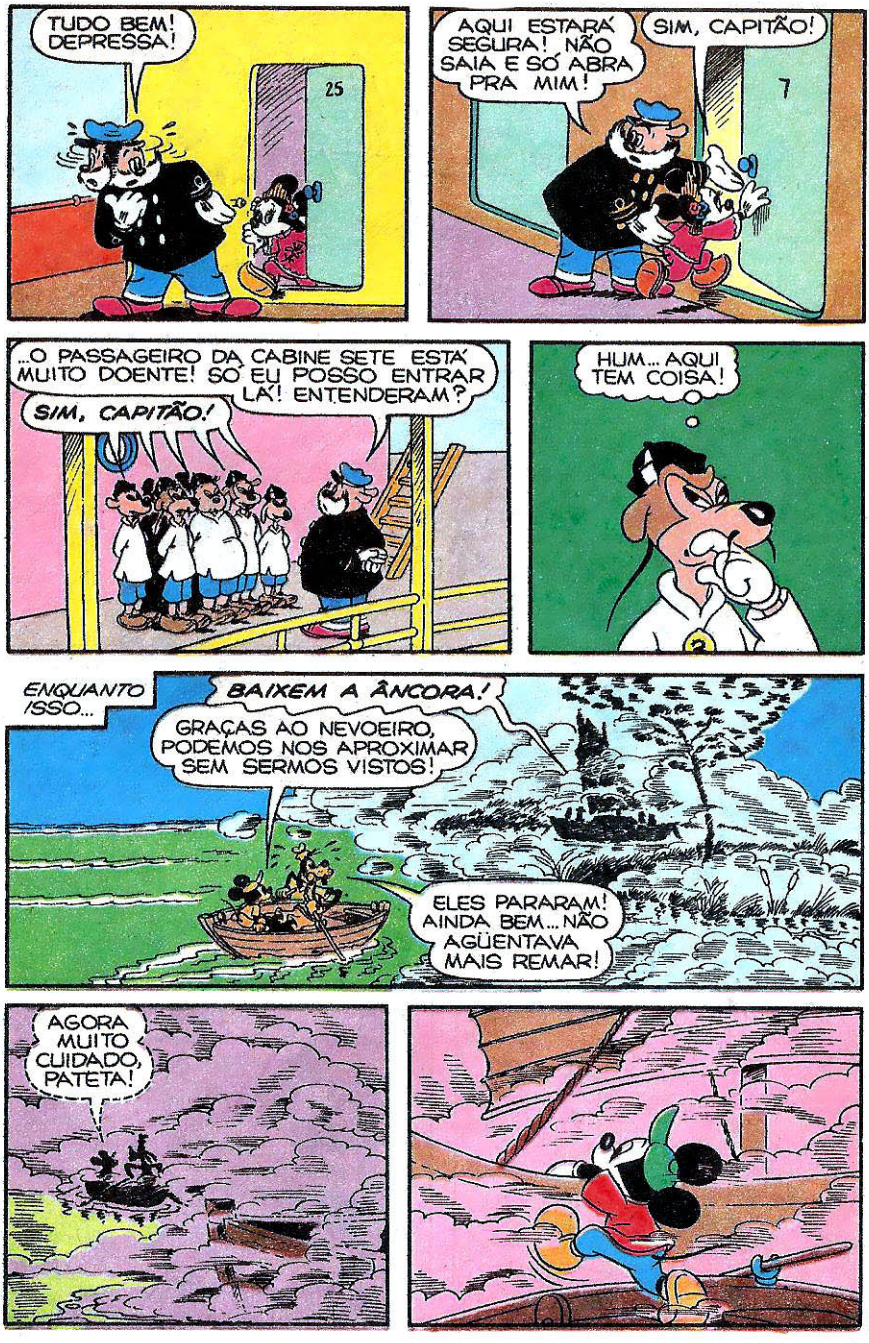

O GRANDE LÍDER VAI FICAR FELIZ!
AGORA É A SUA VEZ, AMIGOS! EH, EH!
FOI UMA BOA IDÉIA TRAZER VOCÊS COMIGO!
NINGUÉM POR PERTO!
VAI, POMBINHO! E NÃO SE DEIXE APANHAR!
DEPOIS, EM ALTO-MAR...
É PENA AINDA NÃO TER VISTO A PRINCESA DE PERTO!
ELA ESTÁ SENDO VIGIADA! UM USURPADOR DO TRONO QUER ELIMINAR A PRINCESA E SUA FAMÍLIA!
VEJAM QUE BARCO ESQUISITO!
É UM JUNCO, MUITO COMUM NESTA REGIÃO!
AÍ VÊM ELES! É MELHOR DAR O FORA!
ESTÃO SE APROXIMANDO! O QUE SERÁ QUE QUEREM?

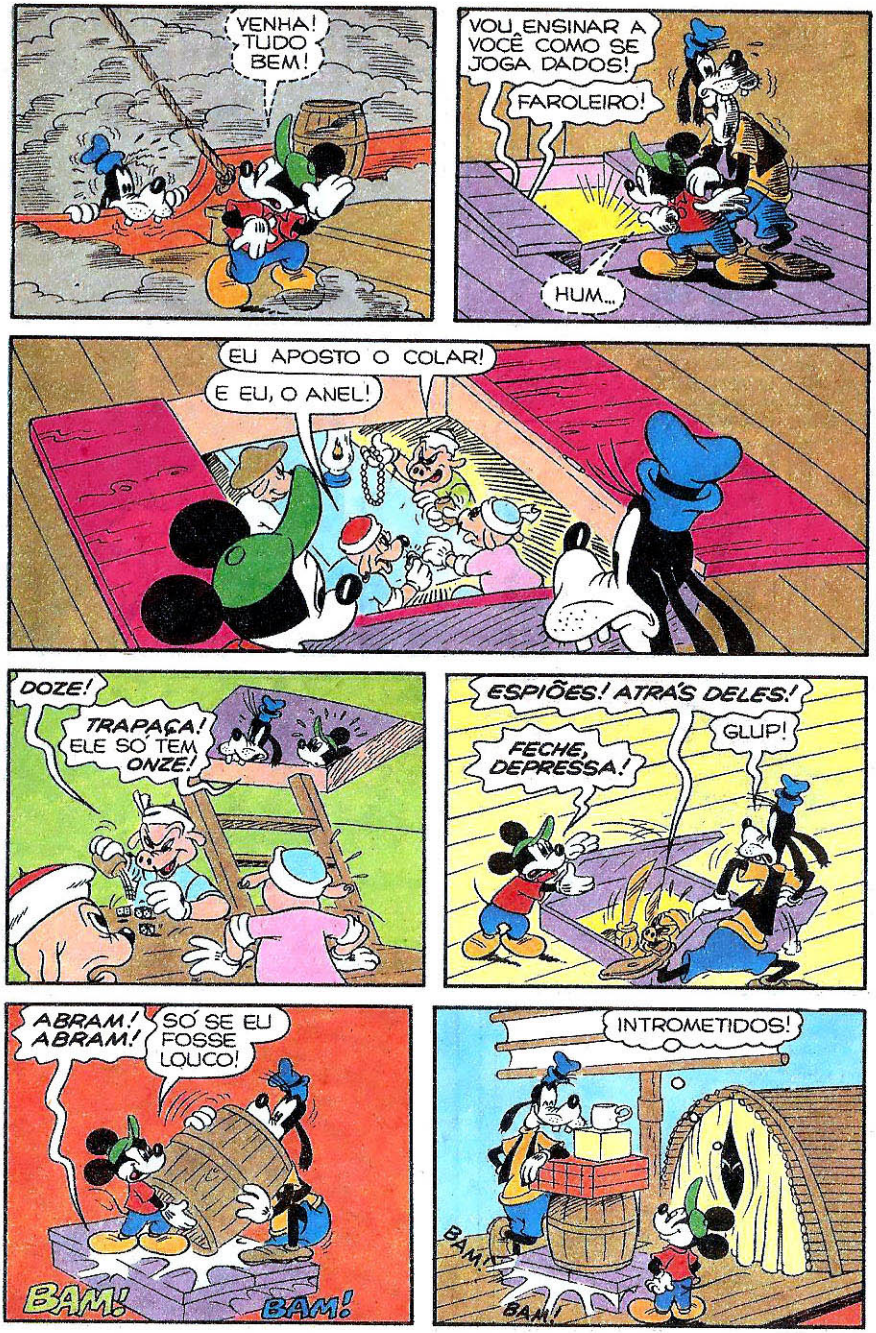


TODDY sabor que alimenta.

Já tomou seu TODDY hoje? NOVO TODDY

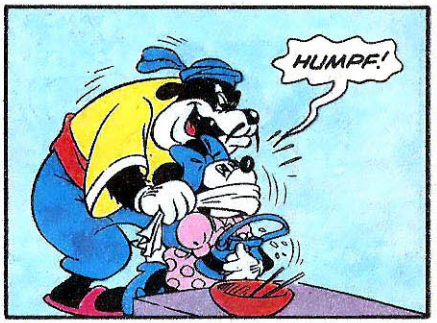

PENSARAM QUE A MINIE ERA A PRINCESA SÂNIA, CAPITÃO!
É VERDADE! ELAS SÃO MUITO PARECIDAS!
AGORA DEVE ESCONDER A VERDADEIRA PRINCESA! DEPRESSA!
POR QUÊ?
ELES TÊM UM ESPIÃO A BORDO! SE DESCOBRIR QUE SÂNIA AINDA ESTÁ AQUI, É O FIM PRA MINIE!
AGORA ESTOU ENTENDENDO!
AO MAR!
SIM, CAPITÃO!
NÓS DOIS TENTAREMOS SEGUIR O JUNCO!
BOA SORTE!
TOMARA QUE ELA NÃO CRIE PROBLEMAS!
TOC! TOC!
ENTRE!
MAS A PRINCESA CONCORDA EM COLABORAR...
SINTO MUITO POR ESSA GAROTA!
EU TAMBÉM! AGORA A ALTEZA PRECISA FICAR ESCONDIDA! SE O USURPADOR DESCOBRIR A VERDADE, A MINIE CORRE PERIGO!


TUDO BEM! DEPRESSA!
25
AQUI ESTARÁ SEGURA! NÃO SAIA E SÓ ABRA PRA MIM!
SIM, CAPITÃO!
7
...O PASSAGEIRO DA CABINE SETE ESTÁ MUITO DOENTE! SÓ EU POSSO ENTRAR LÁ! ENTENDERAM?
SIM, CAPITÃO!
HUM... AQUI TEM COISA!
ENQUANTO ISSO...
BAIXEM A ÂNCORA!
GRAÇAS AO NEVOEIRO, PODEMOS NOS APROXIMAR SEM SERMOS VISTOS!
ELES PARARAM! AINDA BEM... NÃO AGÜENTAVA MAIS REMAR!
AGORA MUITO CUIDADO, PATETA!

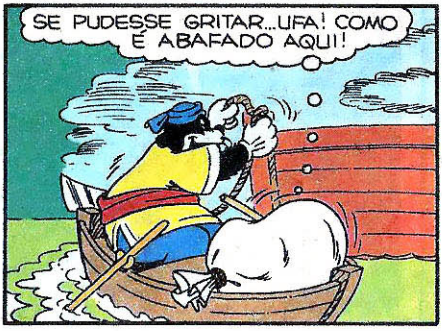

VENHA! TUDO BEM!
VOU ENSINAR A VOCÊ COMO SE JOGA DADOS!
FAROLEIRO!
HUM...
EU APOSTO O COLAR!
E EU, O ANEL!
DOZE!
TRAPAÇA! ELE SÓ TEM ONZE!
ESPIÕES! ATRÁS DELES!
FECHE, DEPRESSA!
GLUP!
ABRAM! ABRAM!
SÓ SE EU FOSSE LOUCO!
BAM!
BAM!
INTROMETIDOS!
BAM!
BAM!

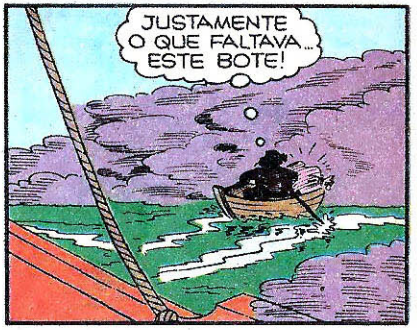
PRECISO AGIR LOGO!
ISTO PODE ME SERVIR!

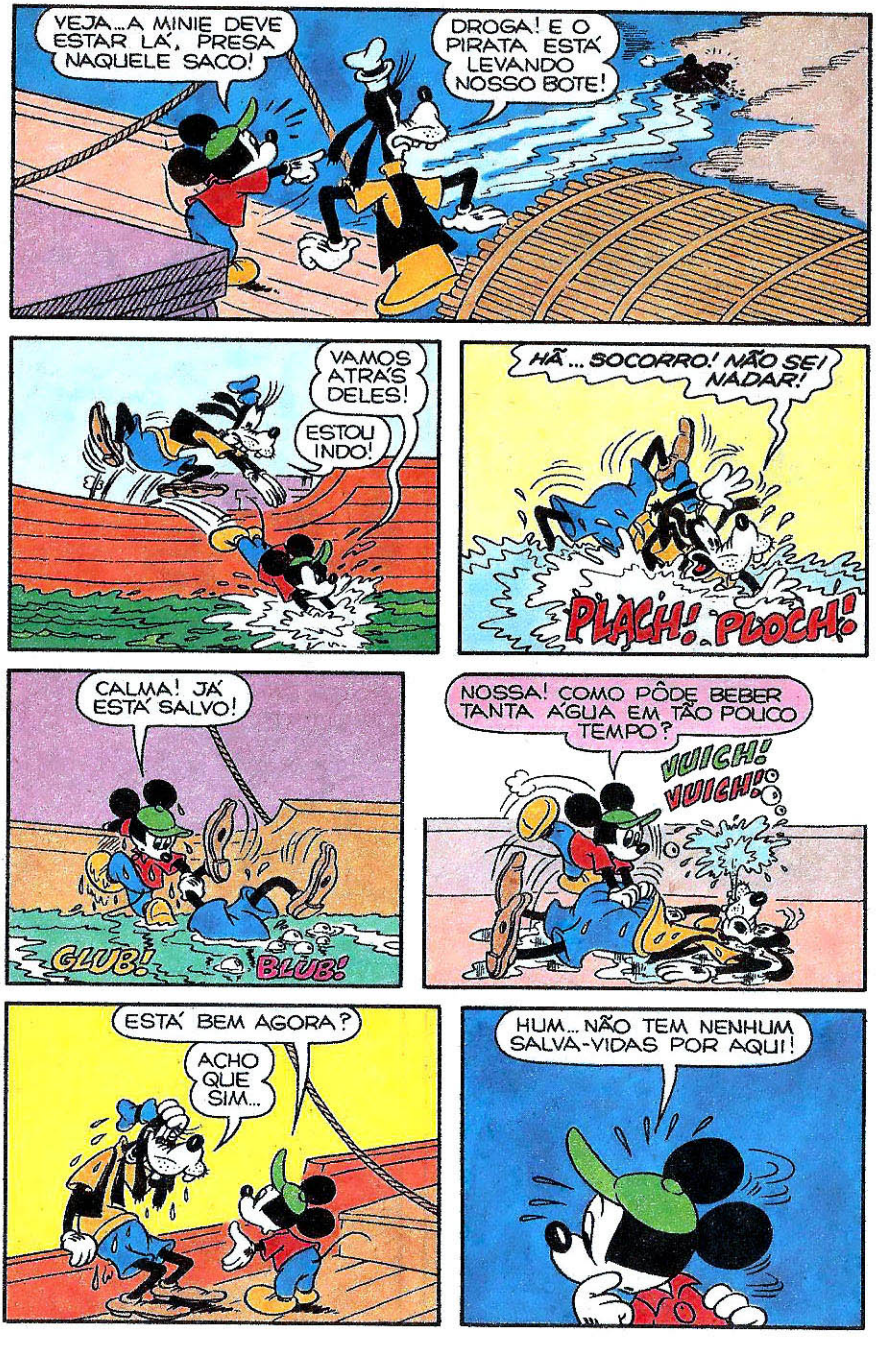
SILÊNCIO! TEMOS DOIS ESPIÕES A BORDO! É MELHOR DAR O FORA!


HUMPF!

PRONTO! AGORA NÃO PODEM SAIR!
ESTOU CERTA DE QUE OS ESPIÕES SÃO MICKEY E PATETA!

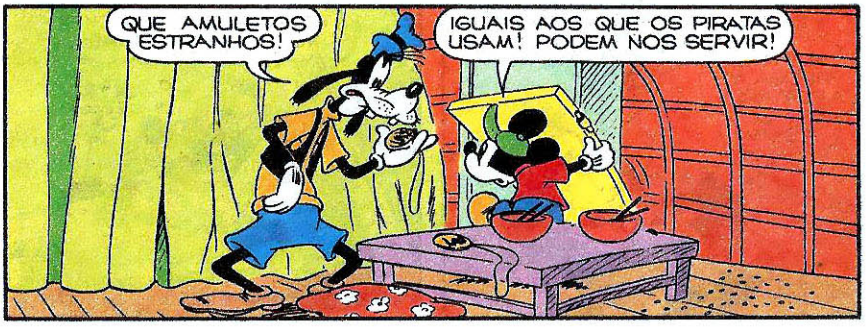

SE PUDESSE GRITAR... UFA! COMO É ABAFADO AQUI!


JUSTAMENTE O QUE FALTAVA... ESTE BOTE!


VEJA... A MINIE DEVE ESTAR LÁ, PRESA NAQUELE SACO!
DROGA! E O PIRATA ESTÁ LEVANDO NOSSO BOTE!
VAMOS ATRÁS DELES!
ESTOU INDO!
HÃ... SOCORRO! NÃO SEI NADAR!
PLACH! PLOCH!
CALMA! JÁ ESTÁ SALVO!
GLUB!
BLUB!
NOSSA! COMO PÔDE BEBER TANTA ÁGUA EM TÃO POUCO TEMPO?
VUICH! VUICH!
ESTÁ BEM AGORA?
ACHO QUE SIM...
HUM... NÃO TEM NENHUM SALVA-VIDAS POR AQUI!

VAMOS USAR ESSA PORTA COMO JANGADA!
BOA IDÉIA!

AINDA BEM QUE SAIU FACILMENTE!
O QUE TEM AÍ DENTRO?


QUE AMULETOS ESTRANHOS!
IGUAIS AOS QUE OS PIRATAS USAM! PODEM NOS SERVIR!

PÔXA! TEM ARROZ ESPALHADO POR TODA PARTE!
ESQUEÇA... VAMOS EMBORA LOGO QUE PEGARMOS ESTAS ROUPAS!

PRONTO! AGORA A CORRENTEZA LEVARÁ OS PIRATAS À DERIVA!
VOCÊ NÃO ESQUECE NADA, HEIN?
CREC!

DESÇA E FIQUE À VONTADE!
E VOCÊ?

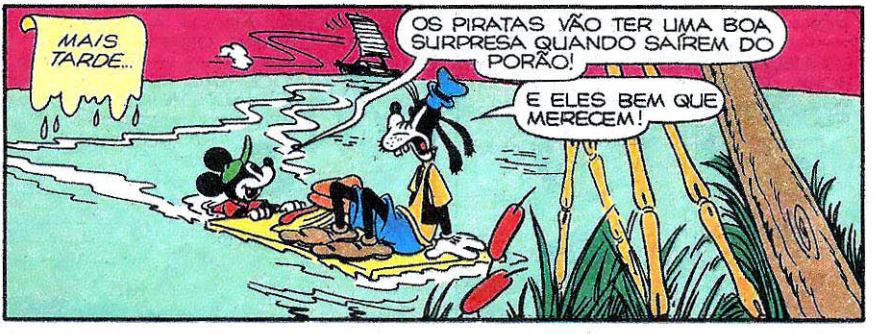
EU VOU DAR UMA DE... MOTOR!

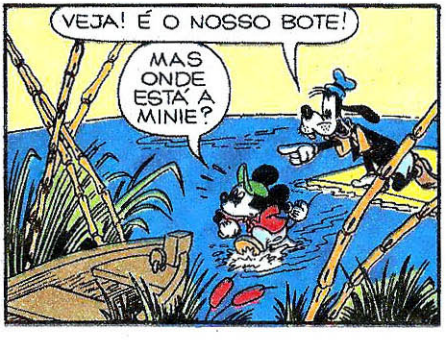
ENQUANTO ISSO...
AQUELES TOLOS NUNCA VÃO NOS ENCONTRAR!
AH, AH!

AGORA VOCÊ PODE IR CAMINHANDO!

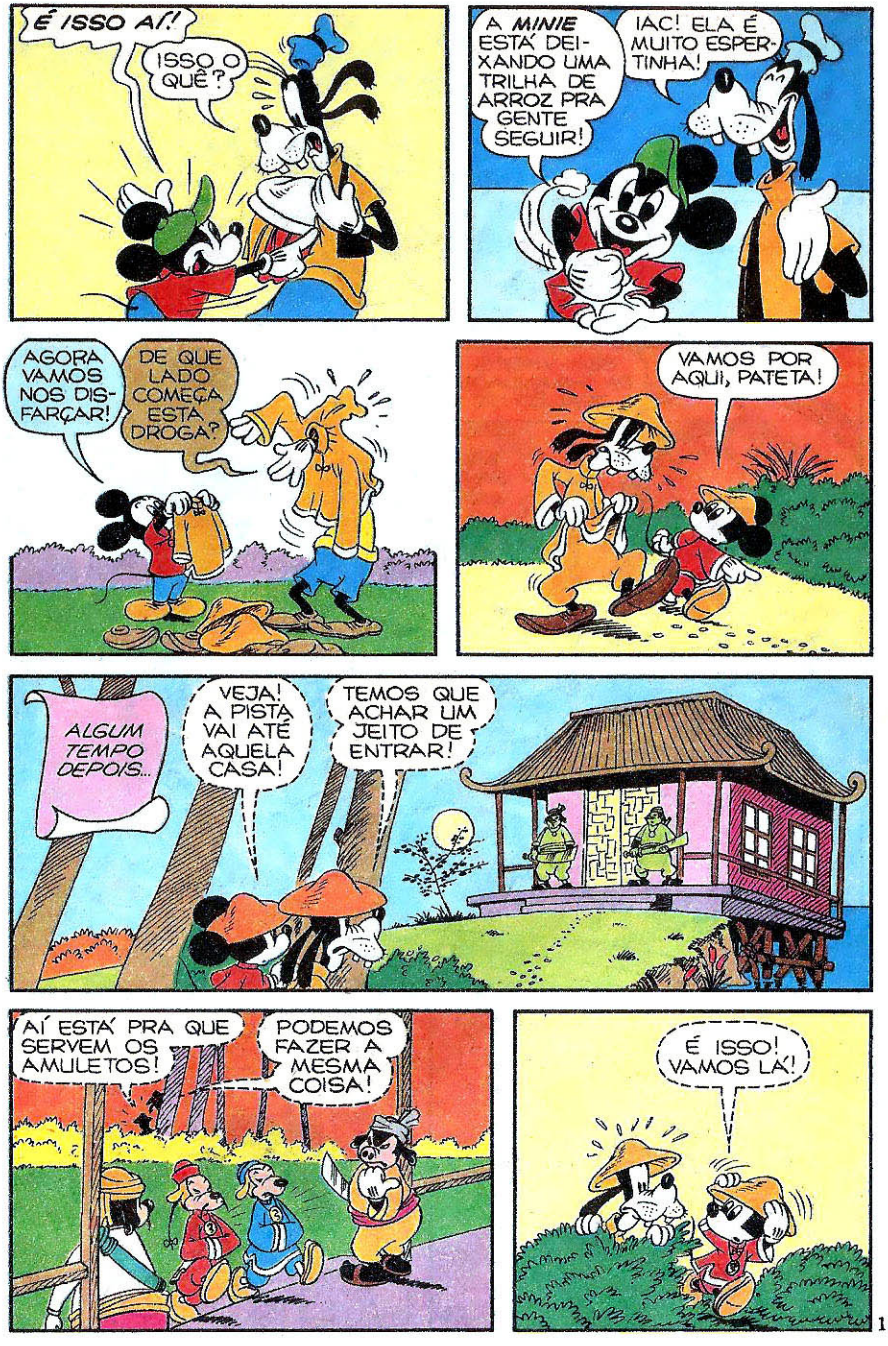
DEPRESSA!
AI! NÃO PRECISA ME APERTAR O BRAÇO ASSIM!

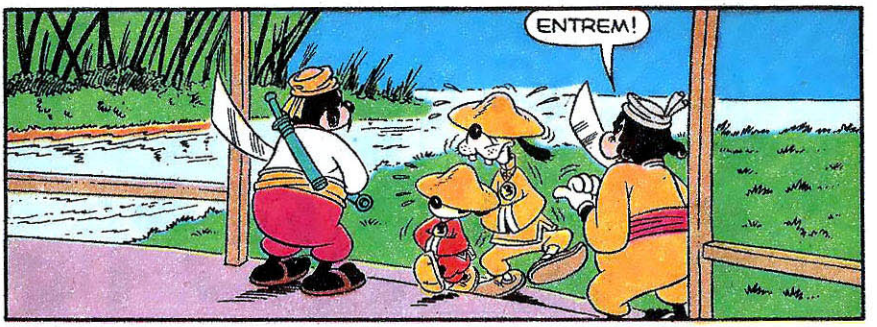
TOMARA QUE O MICKEY VEJA O MEU SINAL!

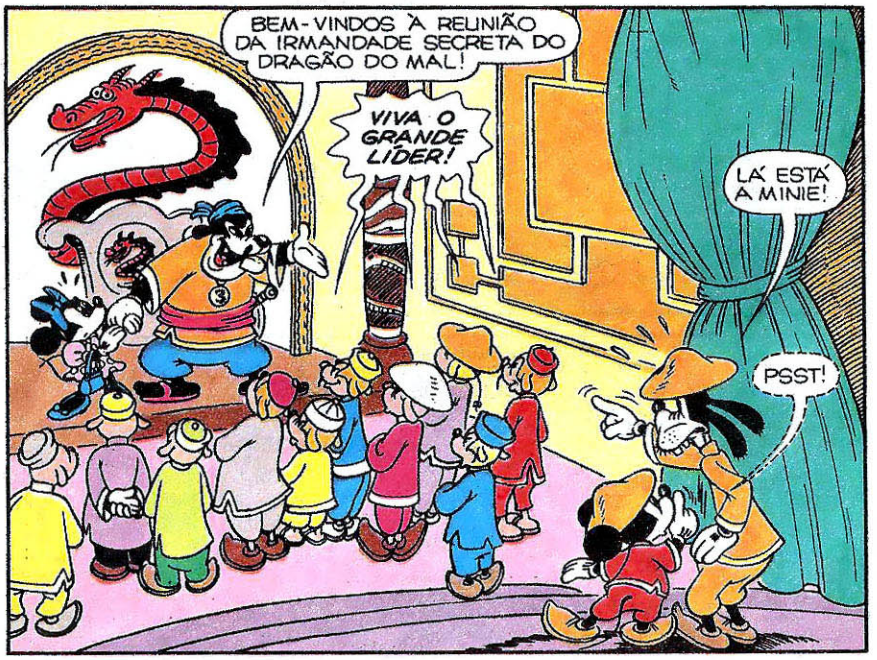

MAIS TARDE...
OS PIRATAS VÃO TER UMA BOA SURPRESA QUANDO SAÍREM DO PORÃO!
E ELES BEM QUE MERECEM!


VEJA! É O NOSSO BOTE!
MAS ONDE ESTÁ A MINIE?

HUM... ALGUÉM DEIXOU CAIR ARROZ!
COMO NO JUNCO!


É ISSO AÍ!
ISSO O QUÊ?
A MINIE ESTÁ DEIXANDO UMA TRILHA DE ARROZ PRA GENTE SEGUIR!
IAC! ELA É MUITO ESPERTINHA!
AGORA VAMOS NOS DISFARÇAR!
DE QUE LADO COMEÇA ESTA DROGA?
VAMOS POR AQUI, PATETA!
ALGUM TEMPO DEPOIS...
VEJA! A PISTA VAI ATÉ AQUELA CASA!
TEMOS QUE ACHAR UM JEITO DE ENTRAR!
AÍ ESTÁ PRA QUE SERVEM OS AMULETOS!
PODEMOS FAZER A MESMA COISA!
É ISSO! VAMOS LÁ!


ENTREM!


BEM-VINDOS À REUNIÃO DA IRMANDADE SECRETA DO DRAGÃO DO MAL!
VIVA O GRANDE LÍDER!
LÁ ESTÁ A MINIE!
PSST!

TODOS CONHECEM NOSSO OBJETIVO! DESTRONAR O REI E NOS APODERAR DO PODER...
BRAVO!
VIVA!

...E DE TODAS AS RIQUEZAS DO PAÍS!
MUITO BEM!

GANHE MAIS DINHEIRO

estudando por correspondência nas

ESCOLAS ASSOCIADAS

SEDE: AVENIDA SANTO AMARO, 483 - VILA NOVA CONCEIÇÃO
CAIXA POSTAL 19.155 - CEP 01000 - SÃO PAULO - CAPITAL

APRENDA A
FOTOGRAFAR E REVELAR
COLORIDO/PRETO E BRANCO

Um curso destinado a todos os que desejam aprender os segredos da FOTOGRAFIA. Poderá trabalhar em sua própria casa e ganhar mais dinheiro nas horas vagas, sem emprego de capital. Ensinamos também a copiar fotografias a cores no papel.
GRÁTIS: Uma máquina fotográfica e laboratório para revelar.

RADIOTÉCNICO TRANSISTORES E TELEVISÃO
(PRETO E BRANCO/COLORIDO)

Estamos na era das comunicações e isso torna qualquer atividade do setor um excelente campo profissional. Por isso, nós ensinamos você a consertar, montar e fazer seus próprios aparelhos; tudo sobre receptores de rádio e televisão, transistores, amplificadores, receptores de AM e FM, caixas acústicas, etc. Este curso está todo ilustrado e você poderá, em sua própria residência, montar uma oficina para garantir-lhe uma profissão liberal e ter mais lucros em pouco tempo. GRÁTIS: Um "Kits" completo para montar um rádio AM, mais soldador, solda e Chave-de-fenda.

OUTROS CURSOS QUE MANTEMOS:

- DESENHO ARTÍSTICO E PUBLICITÁRIO
- COMPUTAÇÃO ELETRÔNICA
- JORNALISMO
- CONTABILIDADE PRÁTICA
- SUPLETIVO DO 1º GRAU
- PRÁTICO PERFUMISTA
- AGROPECUÁRIA
- AUXILIAR DE ENFERMAGEM
- ELETRICIDADE
- INGLÊS COM FITAS
- RELOJOEIRO TÉCNICO
- AR CONDICIONADO E REFRIGERAÇÃO
- PINTURA DE IMAGENS
- BELEZA DA MULHER MODERNA
- TÉCNICO EM INSTALAÇÕES HIDRÁULICAS E SANITÁRIAS
- MESTRE DE OBRAS
- CORTE E COSTURA
- VIOLÃO E GUITARRA

Solicite AINDA HOJE o Catálogo Ilustrado de nossos Cursos

GRÁTIS! Material completo para o aprendizado.

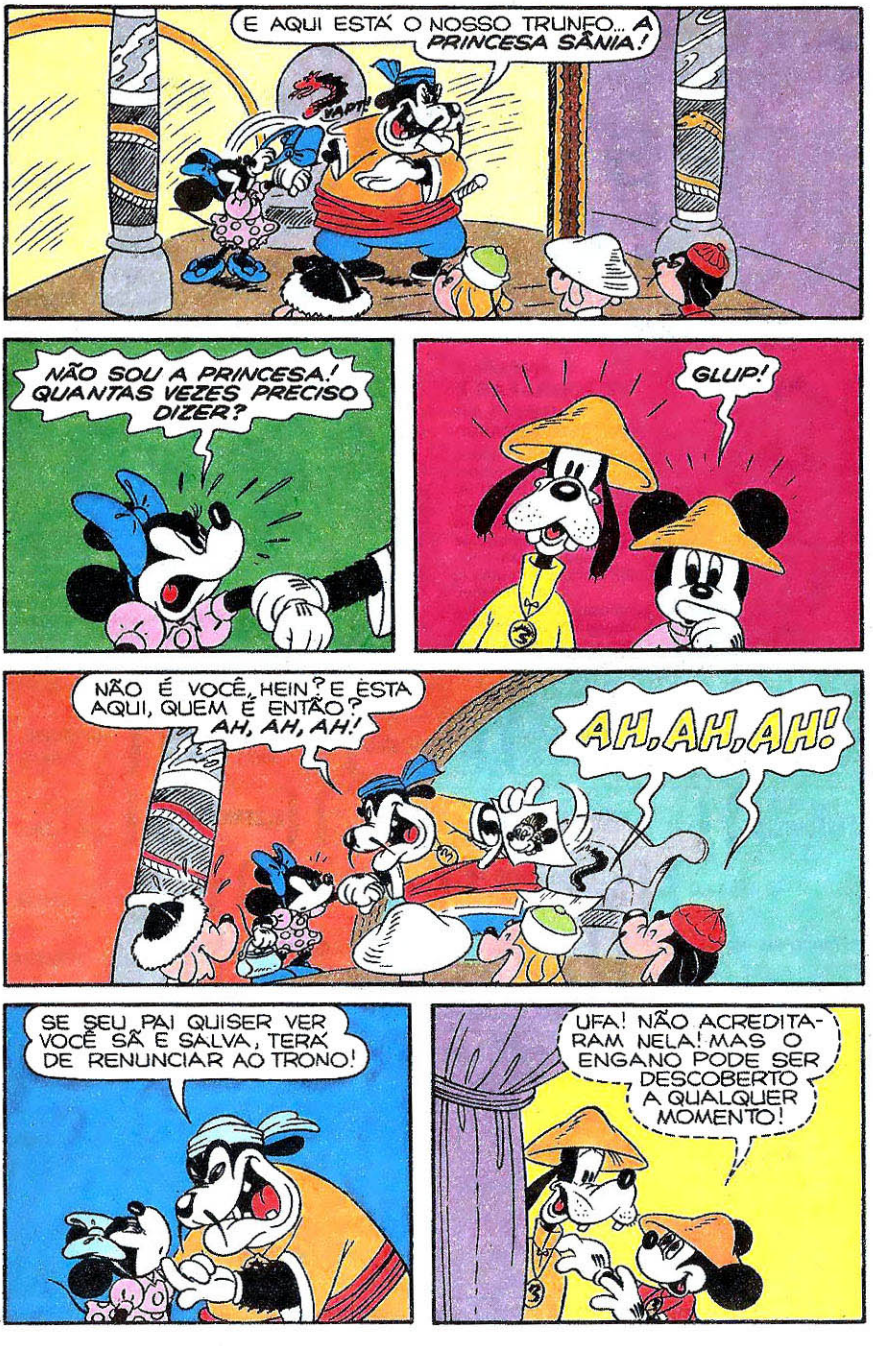
ESCOLAS ASSOCIADAS Caixa Postal: 19155
CEP 01000 – Vila Nova Conceição – São Paulo - Capital

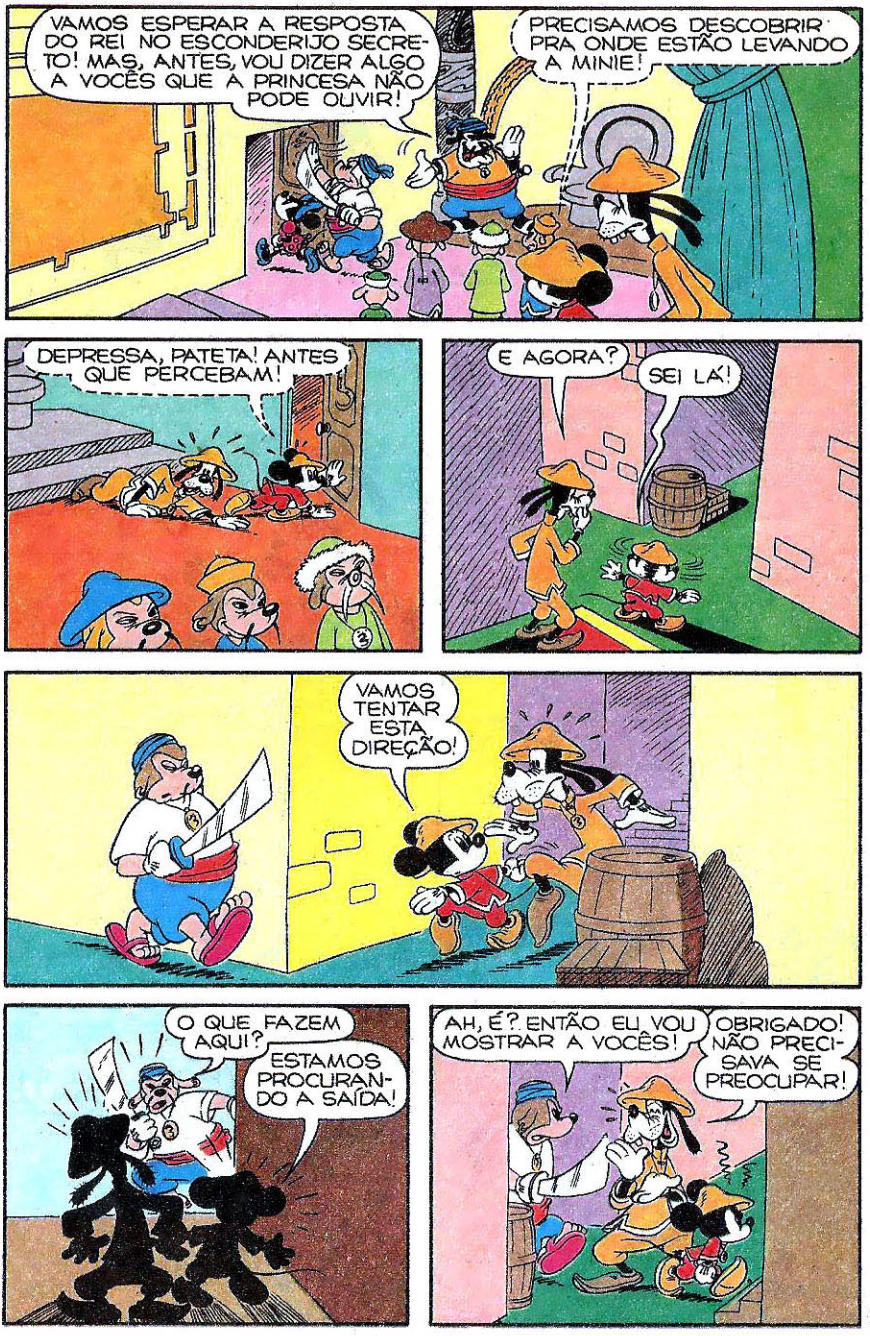
Peço enviar-me, gratuitamente, informações sobre o curso:
(Indicar o desejado).....

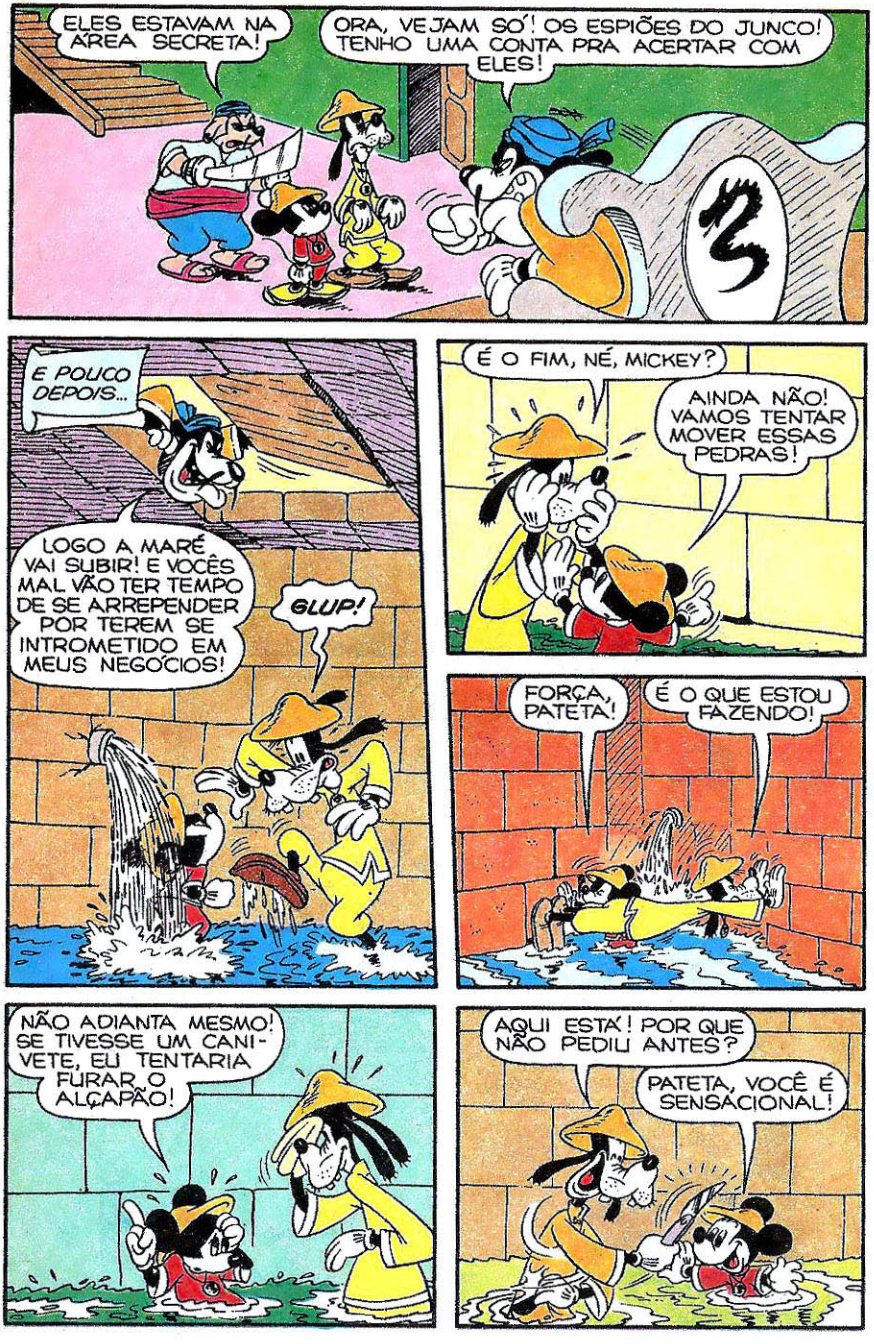
Nome.....
Rua..... Nº .....
CEP..... Bairro..... C. Postal .....
Cidade..... Estado .....

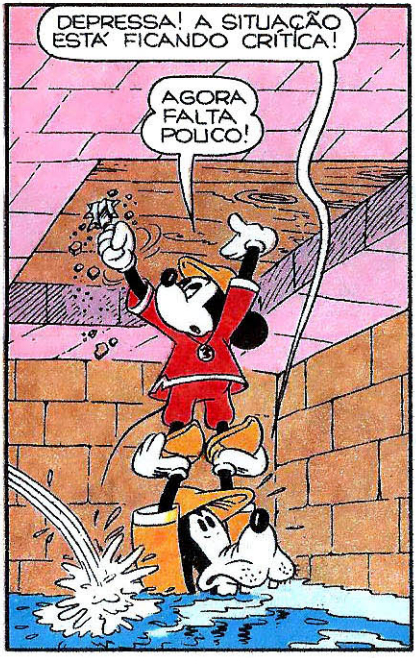
MK - 380

AINDA MAIS: CARTEIRA DE ESTUDANTE E ATESTADO DE CONCLUSÃO NO FINAL DO CURSO, GRATUITAMENTE


E AQUI ESTÁ O NOSSO TRUNFO... A PRINCESA SÂNIA!
NAPT!
NÃO SOU A PRINCESA! QUANTAS VEZES PRECISO DIZER?
GLUP!
NÃO É VOCÊ, HEIN? E ESTA AQUI, QUEM É ENTÃO? AH, AH, AH!
AH, AH, AH!
SE SEU PAI QUISER VER VOCÊ SÃ E SALVA, TERÁ DE RENUNCIAR AO TRONO!
UFA! NÃO ACREDITARAM NELA! MAS O ENGANO PODE SER DESCOBERTO A QUALQUER MOMENTO!


VAMOS ESPERAR A RESPOSTA DO REI NO ESCONDERIJO SECRETO! MAS, ANTES, VOU DIZER ALGO A VOCÊS QUE A PRINCESA NÃO PODE OUVIR!
PRECISAMOS DESCOBRIR PRA ONDE ESTÃO LEVANDO A MINIE!
DEPRESSA, PATETA! ANTES QUE PERCEBAM!
E AGORA?
SEI LÁ!
VAMOS TENTAR ESTA DIREÇÃO!
O QUE FAZEM AQUI?
ESTAMOS PROCURANDO A SAÍDA!
AH, É? ENTÃO EU VOU MOSTRAR A VOCÊS!
OBRIGADO! NÃO PRECISAVA SE PREOCUPAR!

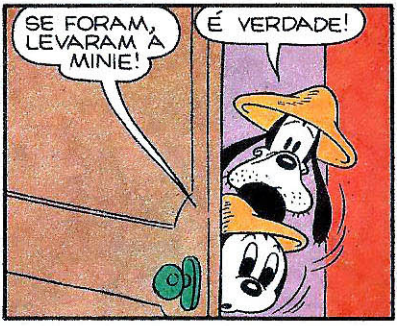

ELES ESTAVAM NA ÁREA SECRETA!
ORA, VEJAM SÓ! OS ESPIÕES DO JUNCO! TENHO UMA CONTA PRA ACERTAR COM ELES!
E POUCO DEPOIS...
LOGO A MARÉ VAI SUBIR! E VOCÊS MAL VÃO TER TEMPO DE SE ARREPENDER POR TEREM SE INTROMETIDO EM MEUS NEGÓCIOS!
GLUP!
É O FIM, NÉ, MICKEY?
AINDA NÃO! VAMOS TENTAR MOVER ESSAS PEDRAS!
FORÇA, PATETA!
É O QUE ESTOU FAZENDO!
NÃO ADIANTA MESMO! SE TIVESSE UM CANIVETE, EU TENTARIA FURAR O ALÇAPÃO!
AQUI ESTÁ! POR QUE NÃO PEDIU ANTES?
PATETA, VOCÊ É SENSACIONAL!


DEPRESSA! A SITUAÇÃO ESTÁ FICANDO CRÍTICA!
AGORA FALTA POUCO!

CONSEGUI!
BEM... (GLUB!) NA HORA! (GLUB!)
CLIC!

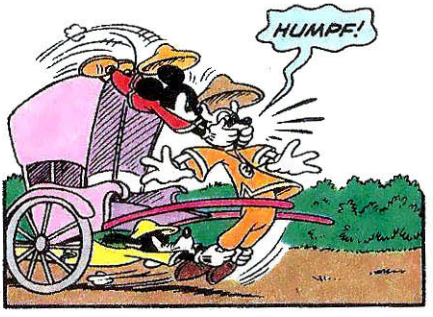
UFA! NÃO TENHO MESMO VOCAÇÃO PRA BANCAR PEIXE!

TOMARA QUE ELES NÃO TENHAM IDO EMBORA!
POR QUÊ?


SE FORAM, LEVARAM A MINIE!
É VERDADE!

QUE SORTE! AINDA ESTÃO AQUI!

ESCUTE SÓ O QUE VAMOS FAZER... BZZZ... BZZZ...
CERTO!


HUMPF!

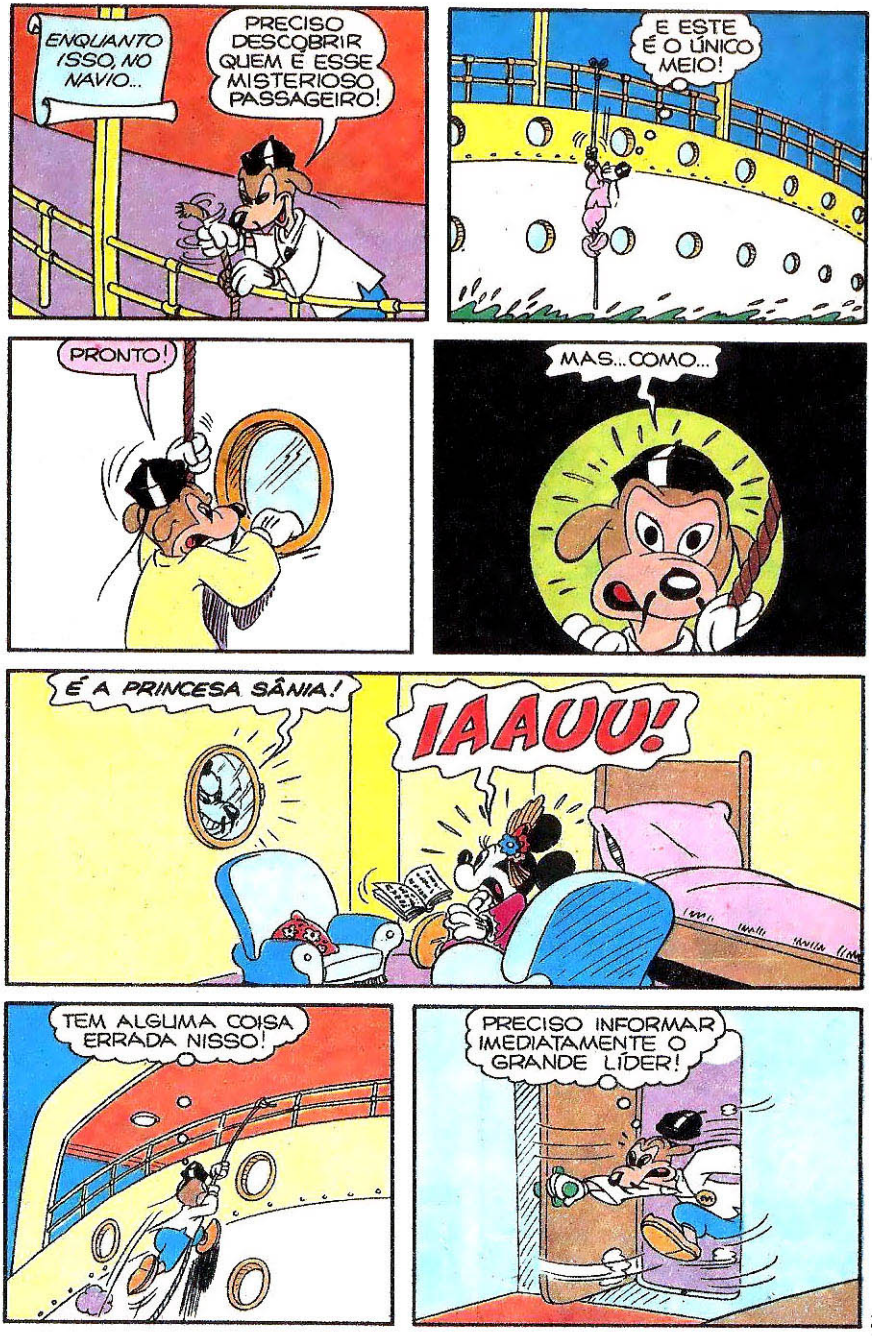
ASSIM NÃO PODE DAR O ALARME!

DEPRESSA! ESTÃO CHEGANDO!

SEU PAI NÃO TERÁ ESCOLHA!
VOCÊ ESTÁ MUITO ENGANADO!

EM MARCHA!

ATRÁS DELES, PATETA!
TOMARA QUE NÃO CORRAM DEMAIS!

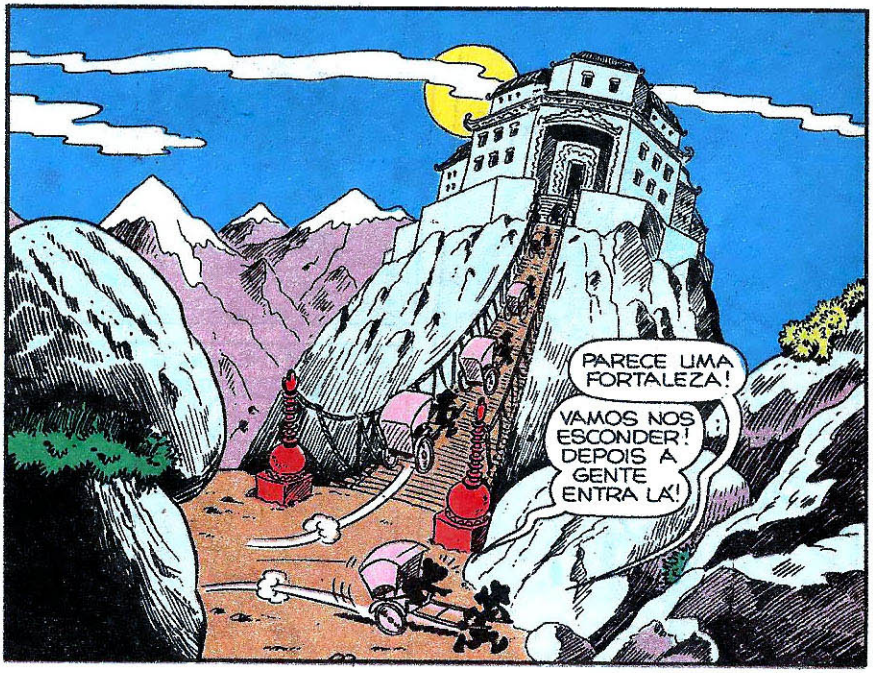

ENQUANTO ISSO, NO NAVIO...
PRECISO DESCOBRIR QUEM É ESSE MISTERIOSO PASSAGEIRO!
E ESTE É O ÚNICO MEIO!
PRONTO!
MAS... COMO...
É A PRINCESA SÂNIA!
IAAUU!
TEM ALGUMA COISA ERRADA NISSO!
PRECISO INFORMAR IMEDIATAMENTE O GRANDE LÍDER!

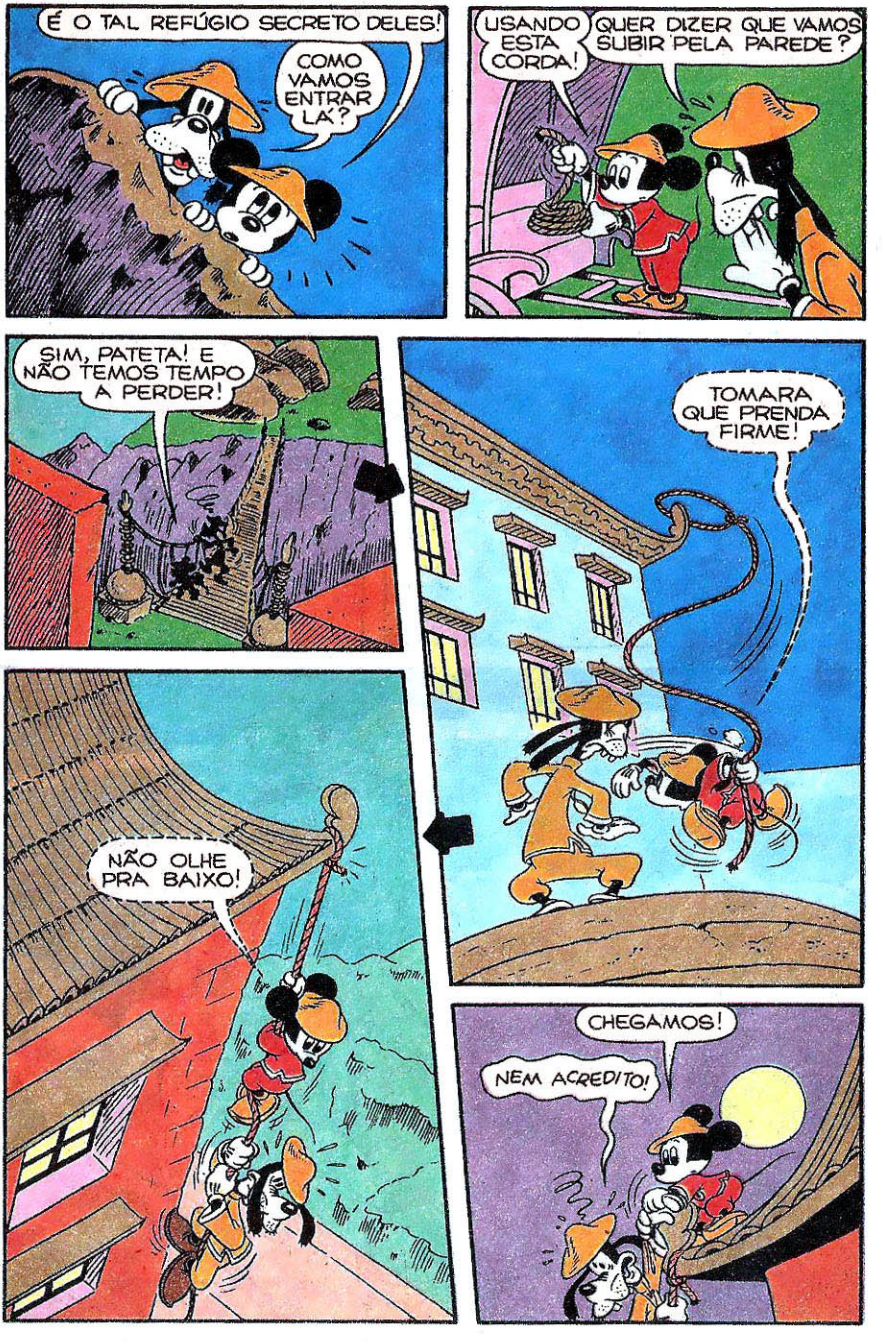
QUE ACONTECEU?
ALGUÉM ESTAVA ME ESPIONANDO! ACHO QUE ERA O CAMAREIRO!
DROGA! PRECISO PRENDER O PILANTRA ANTES QUE SEJA TARDE!
HUM... ENTÃO FOI ASSIM QUE ELE CONSEGUIU!
TRAGAM AQUI O CAMAREIRO! JÁ! IMEDIATAMENTE!
SIM, CAPITÃO!
LÁ ESTÁ ELE!
CHEGARAM TARDE! AH, AH, AH!
BANDIDO!
E AGORA, CAPITÃO?
PONHAM ESSE RATO NA CADEIA DE BORDO!

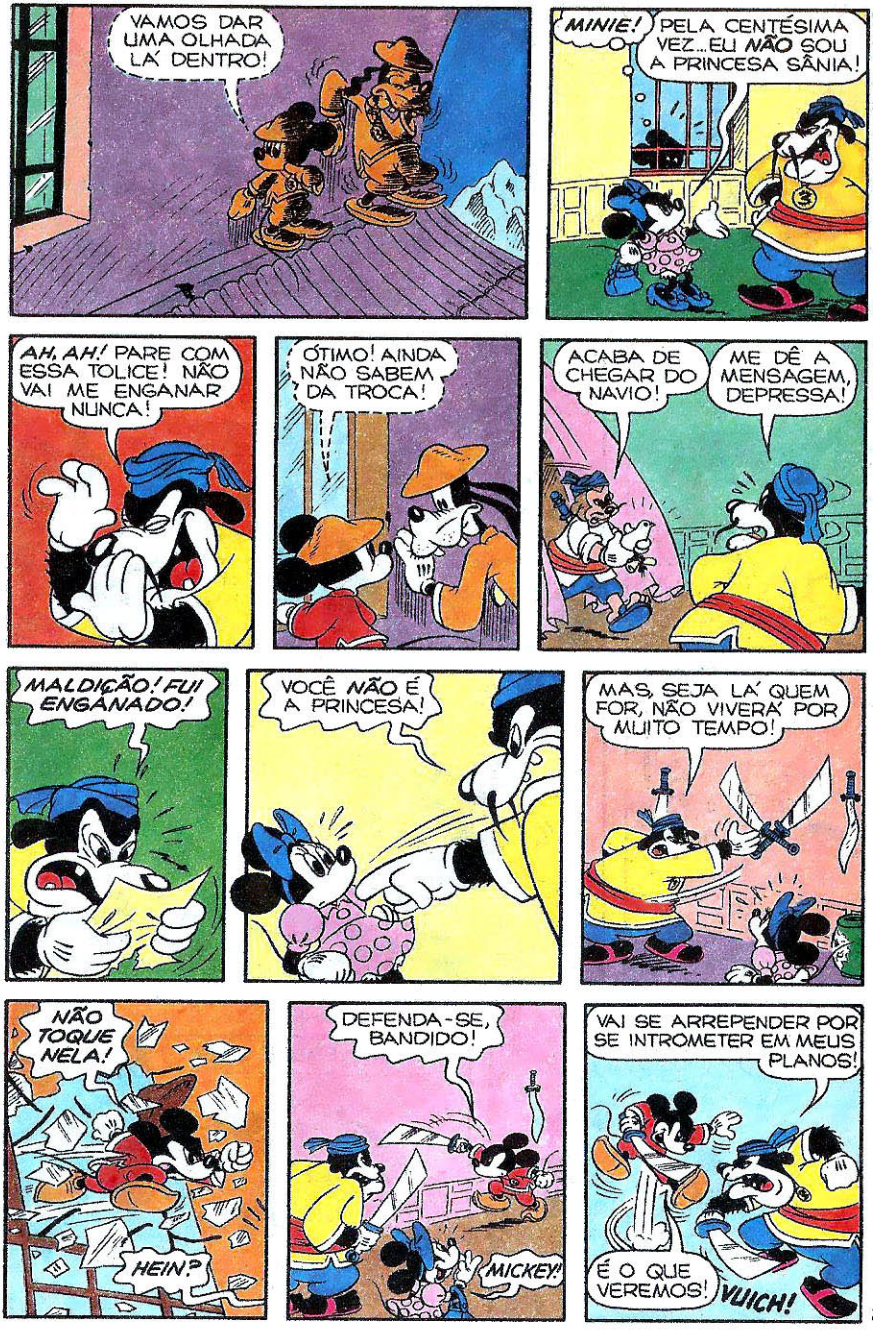
INFELIZMENTE ELE CONSEGUIU MANDAR UMA MENSAGEM!
OHH... O QUE SERÁ DAQUELA GAROTA E DE SEUS AMIGOS?

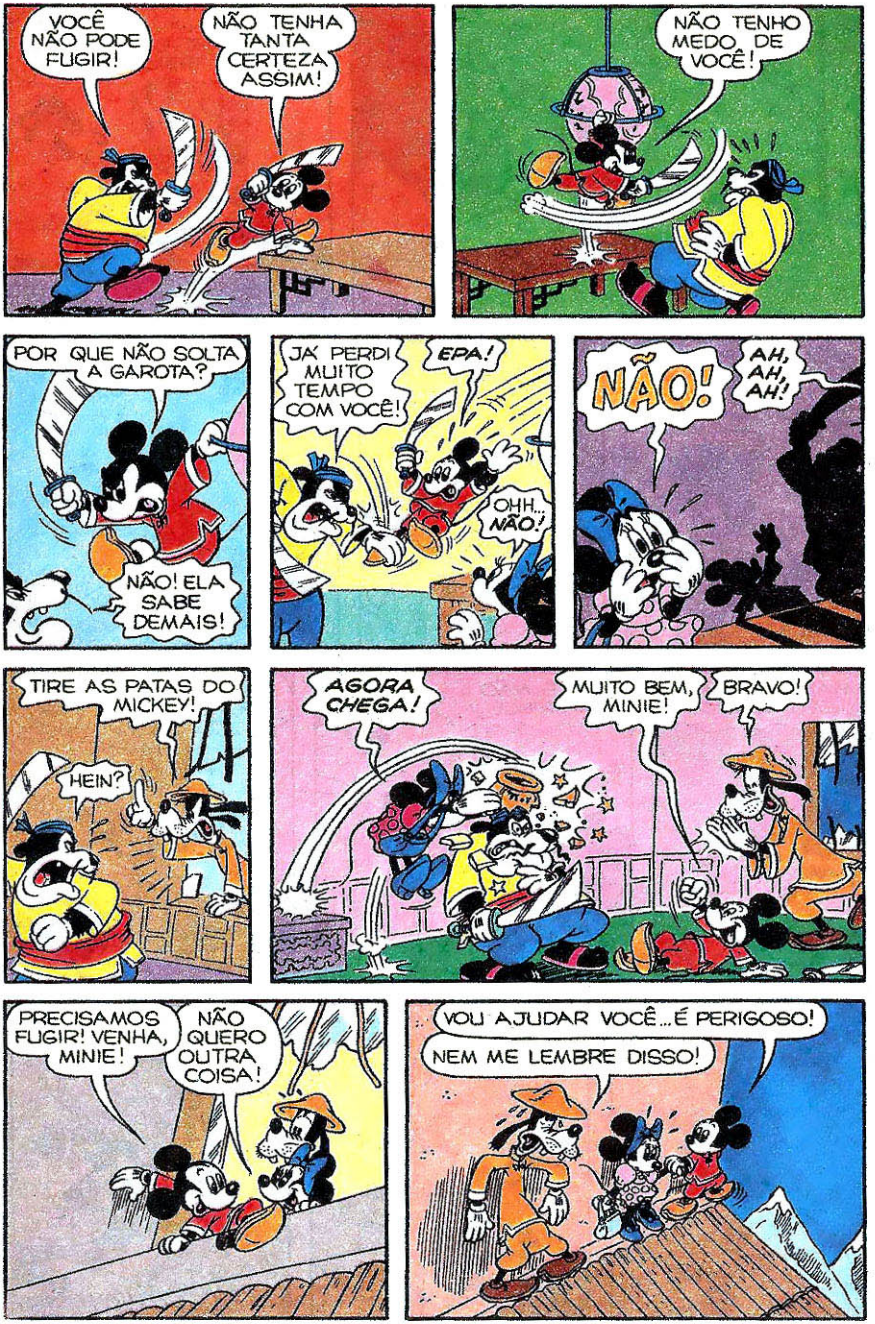
ENQUANTO ISSO...
ESTÁ MUITO CANSADO, PATETA?

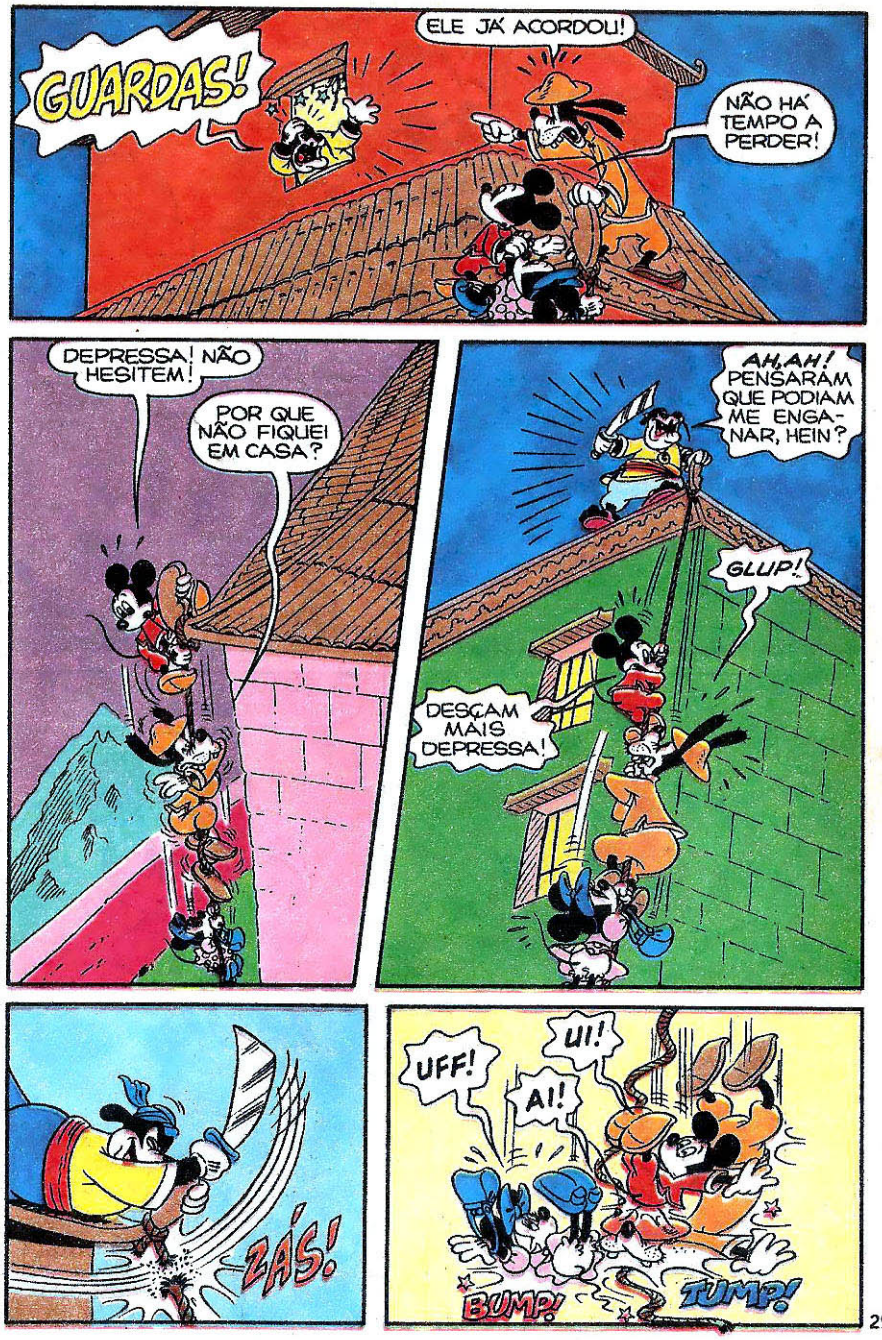
NÃO... SÓ ESTOU... QUASE MORTO!
ÂNIMO! JÁ CHEGAMOS! VEJA!

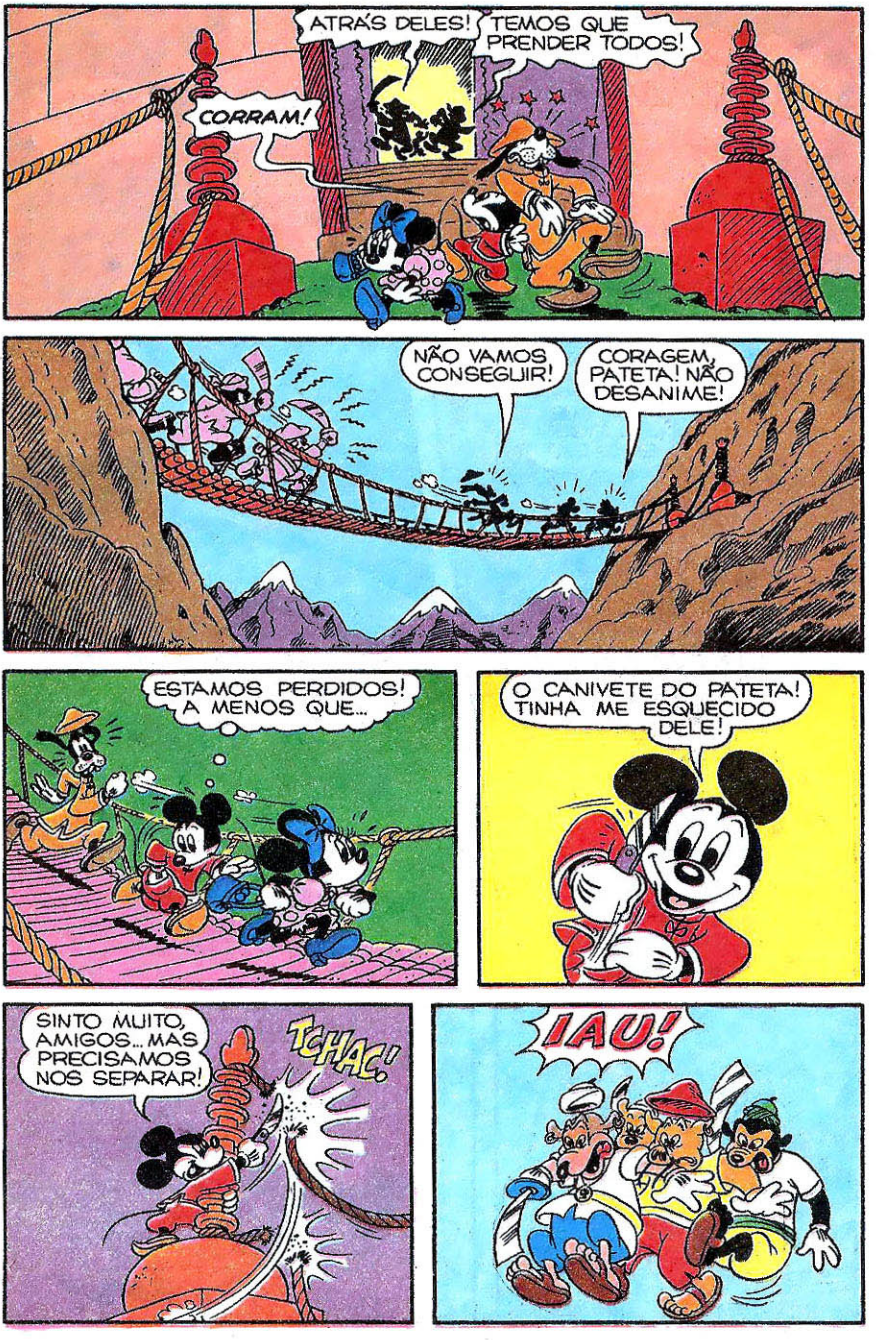

PARECE UMA FORTALEZA!
VAMOS NOS ESCONDER! DEPOIS A GENTE ENTRA LÁ!

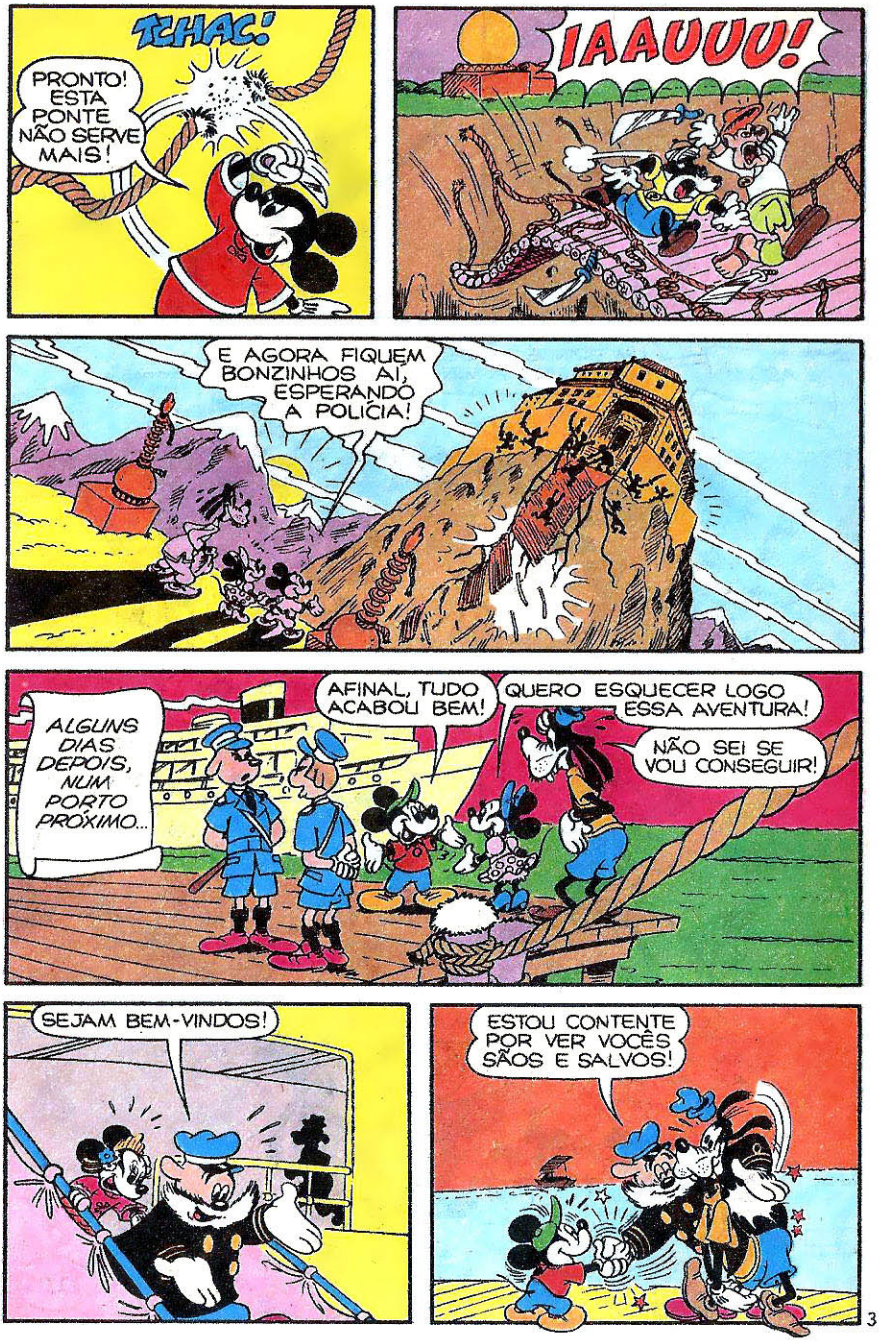

É O TAL REFÚGIO SECRETO DELES!
COMO VAMOS ENTRAR LÁ?
USANDO ESTA CORDA!
QUER DIZER QUE VAMOS SUBIR PELA PAREDE?
SIM, PATETA! E NÃO TEMOS TEMPO A PERDER!
TOMARA QUE PRENDA FIRME!
NÃO OLHE PRA BAIXO!
CHEGAMOS!
NEM ACREDITO!

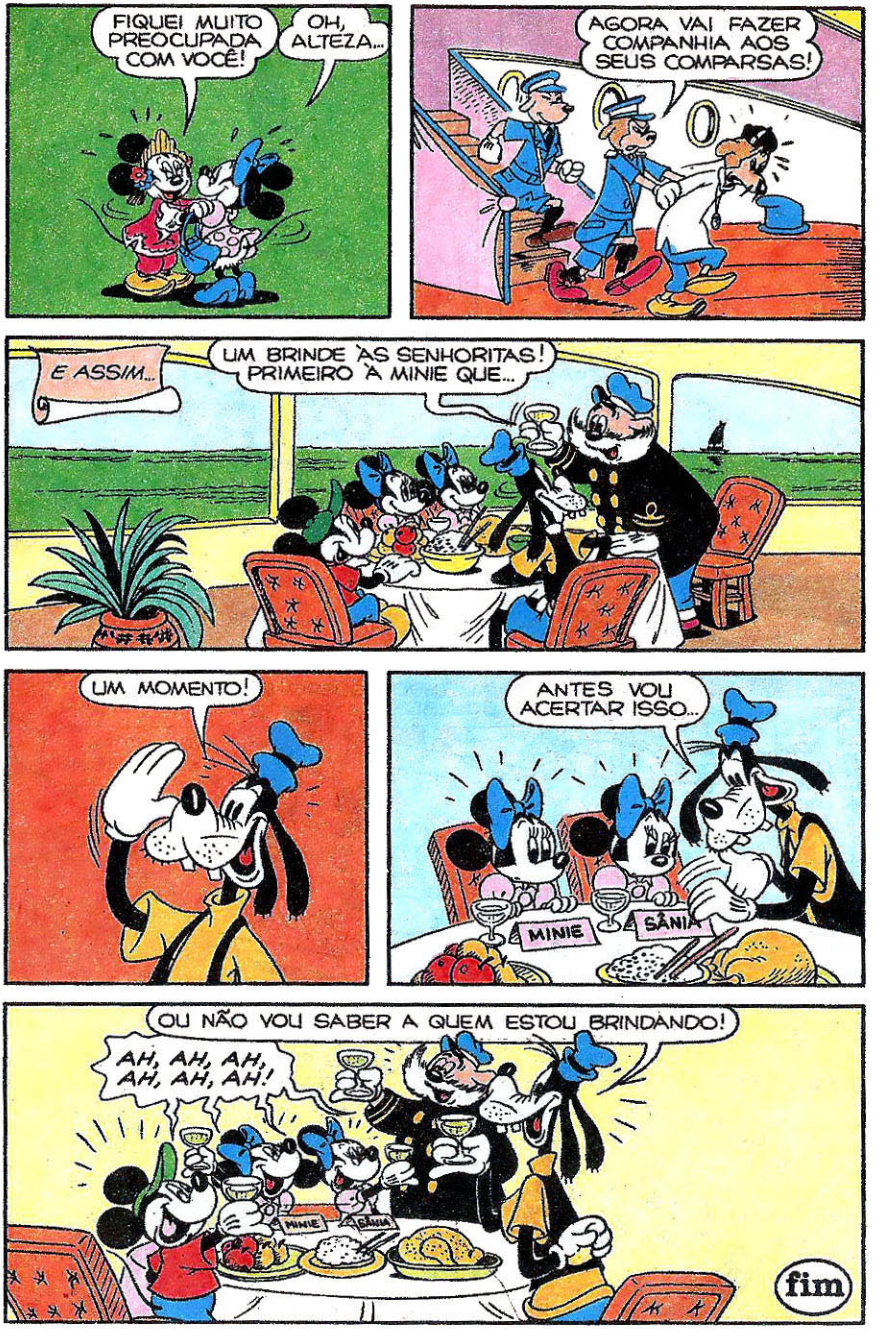

VAMOS DAR UMA OLHADA LÁ DENTRO!
MINIE! PELA CENTÉSIMA VEZ... EU NÃO SOU A PRINCESA SÂNIA!
AH, AH! PARE COM ESSA TOLICE! NÃO VAI ME ENGANAR NUNCA!
ÓTIMO! AINDA NÃO SABEM DA TROCA!
ACABA DE CHEGAR DO NAVIO!
ME DÊ A MENSAGEM, DEPRESSA!
MALDIÇÃO! FUI ENGANADO!
VOCÊ NÃO É A PRINCESA!
MAS, SEJA LÁ QUEM FOR, NÃO VIVERÁ POR MUITO TEMPO!
NÃO TOQUE NELA!
HEIN?
DEFENDA-SE, BANDIDO!
MICKEY!
VAI SE ARREPENDER POR SE INTROMETER EM MEUS PLANOS!
É O QUE VEREMOS!
VUICH!


VOCÊ NÃO PODE FUGIR!
NÃO TENHA TANTA CERTEZA ASSIM!
NÃO TENHO MEDO DE VOCÊ!
POR QUE NÃO SOLTA A GAROTA?
NÃO! ELA SABE DEMAIS!
JÁ PERDI MUITO TEMPO COM VOCÊ!
EPA!
OHH... NÃO!
NÃO!
AH, AH, AH!
TIRE AS PATAS DO MICKEY!
HEIN?
AGORA CHEGA!
MUITO BEM, MINIE!
BRAVO!
PRECISAMOS FUGIR! VENHA, MINIE!
NÃO QUERO OUTRA COISA!
VOU AJUDAR VOCÊ... É PERIGOSO!
NEM ME LEMBRE DISSO!


GUARDAS!
ELE JÁ ACORDOU!
NÃO HÁ TEMPO A PERDER!
DEPRESSA! NÃO HESITEM!
POR QUE NÃO FIQUEI EM CASA?
AH,AH! PENSARAM QUE PODIAM ME ENGANAR, HEIN?
GLUP!
DESÇAM MAIS DEPRESSA!
ZÁS!
UFF!
UI!
AI!
BUMP!
TUMP!


ATRÁS DELES!
TEMOS QUE PRENDER TODOS!
CORRAM!
NÃO VAMOS CONSEGUIR!
CORAGEM, PATETA! NÃO DESANIME!
ESTAMOS PERDIDOS! A MENOS QUE...
O CANIVETE DO PATETA! TINHA ME ESQUECIDO DELE!
SINTO MUITO, AMIGOS... MAS PRECISAMOS NOS SEPARAR!
TCHAC!
IAU!


TCHAC!
PRONTO! ESTA PONTE NÃO SERVE MAIS!
IAAUUU!
E AGORA FIQUEM BONZINHOS AÍ, ESPERANDO A POLÍCIA!
ALGUNS DIAS DEPOIS, NUM PORTO PRÓXIMO...
AFINAL, TUDO ACABOU BEM!
QUERO ESQUECER LOGO ESSA AVENTURA!
NÃO SEI SE VOU CONSEGUIR!
SEJAM BEM-VINDOS!
ESTOU CONTENTE POR VER VOCÊS SÃOS E SALVOS!


FIQUEI MUITO PREOCUPADA COM VOCÊ!
OH, ALTEZA...
AGORA VAI FAZER COMPANHIA AOS SEUS COMPARSAS!
E ASSIM...
UM BRINDE ÀS SENHORITAS! PRIMEIRO À MINIE QUE...
UM MOMENTO!
ANTES VOU ACERTAR ISSO...
MINIE
SÂNIA
OU NÃO VOU SABER A QUEM ESTOU BRINDANDO!
AH, AH, AH, AH, AH, AH!
MINIE
SÂNIA
fim

Chegou o

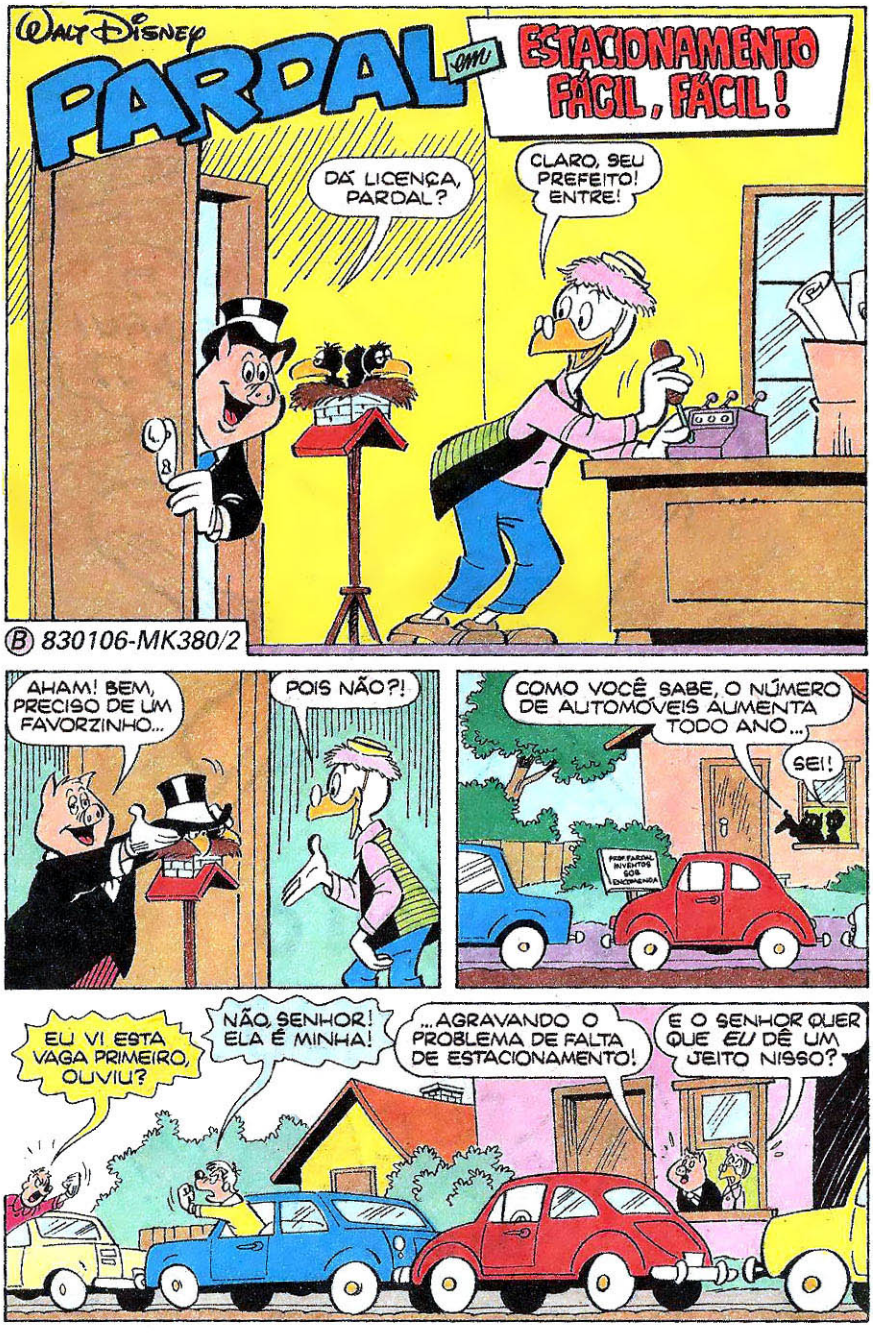
ALMANAQUE DO

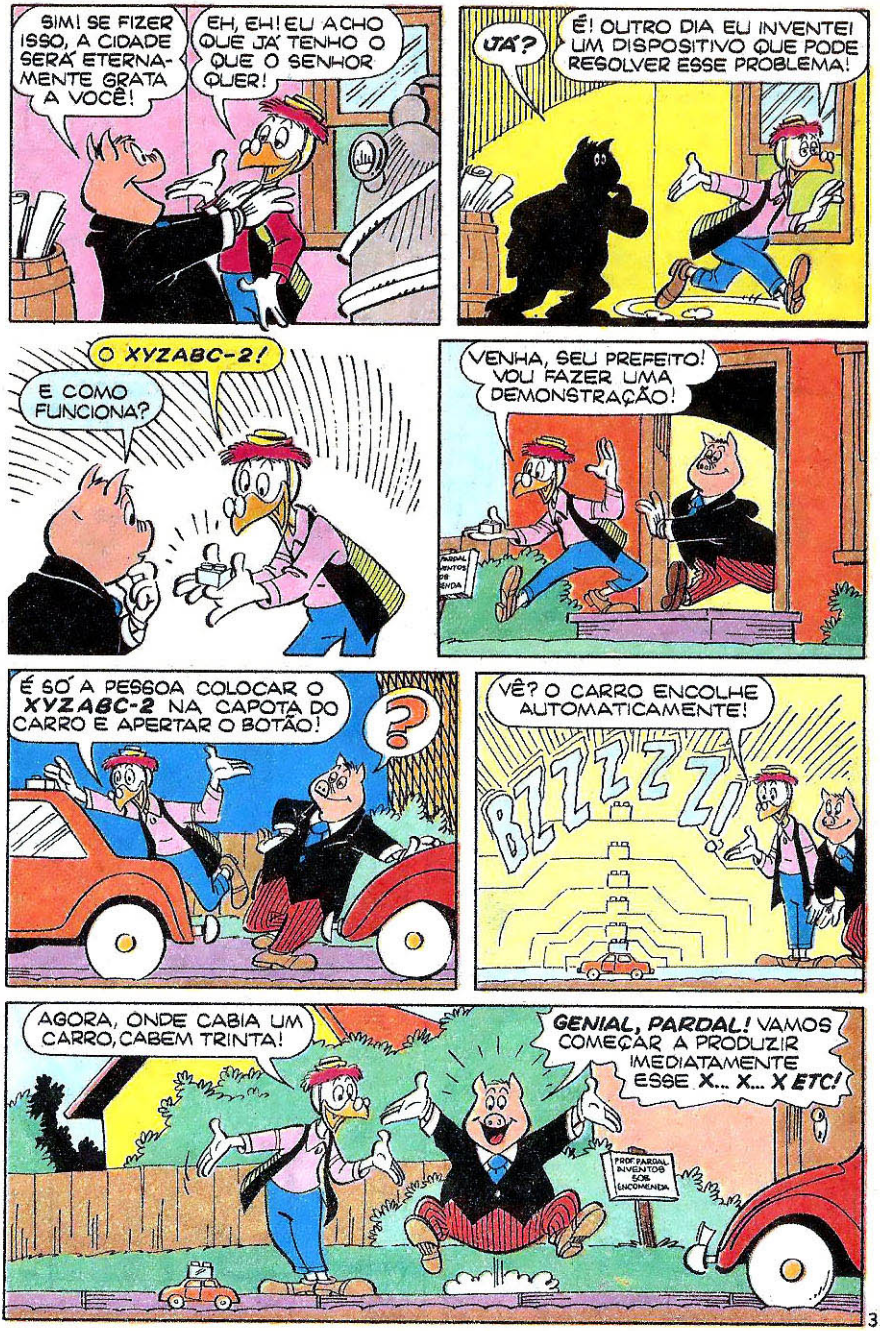
CASCÃO

de abril

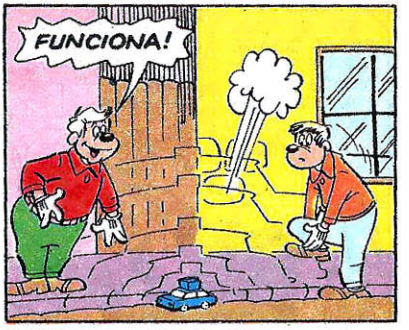
São 100 páginas com 16 histórias de sucesso do maior galã de todos os tempos.

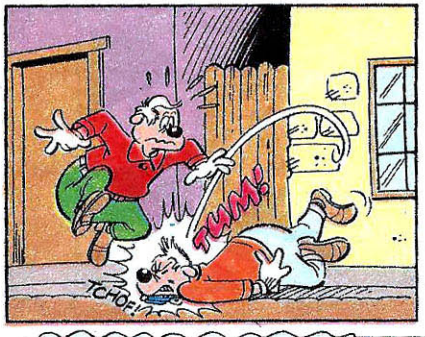
EDITORA ABRIL

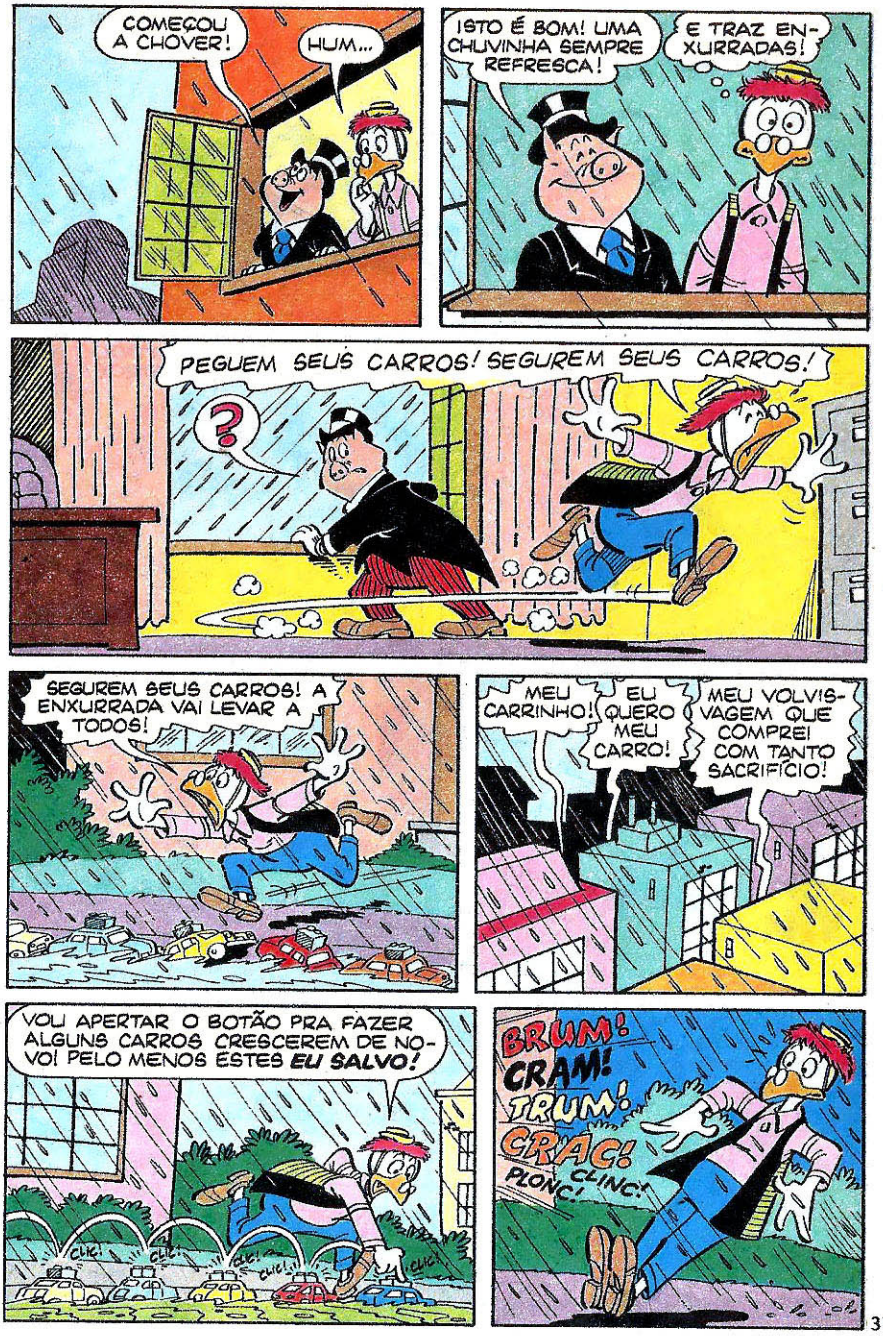

WALT DISNEY
PARDAL em
ESTACIONAMENTO FÁCIL, FÁCIL!
DÁ LICENÇA, PARDAL?
CLARO, SEU PREFEITO! ENTRE!
Ⓑ 830106-MK380/2
AHAM! BEM, PRECISO DE UM FAVORZINHO...
POIS NÃO?!
COMO VOCÊ SABE, O NÚMERO DE AUTOMÓVEIS AUMENTA TODO ANO...
SEI!
PROF. PARDAL INVENTOS SOB ENCOMENDA
EU VI ESTA VAGA PRIMEIRO, OUVIU?
NÃO, SENHOR! ELA É MINHA!
...AGRAVANDO O PROBLEMA DE FALTA DE ESTACIONAMENTO!
E O SENHOR QUER QUE EU DÊ UM JEITO NISSO?

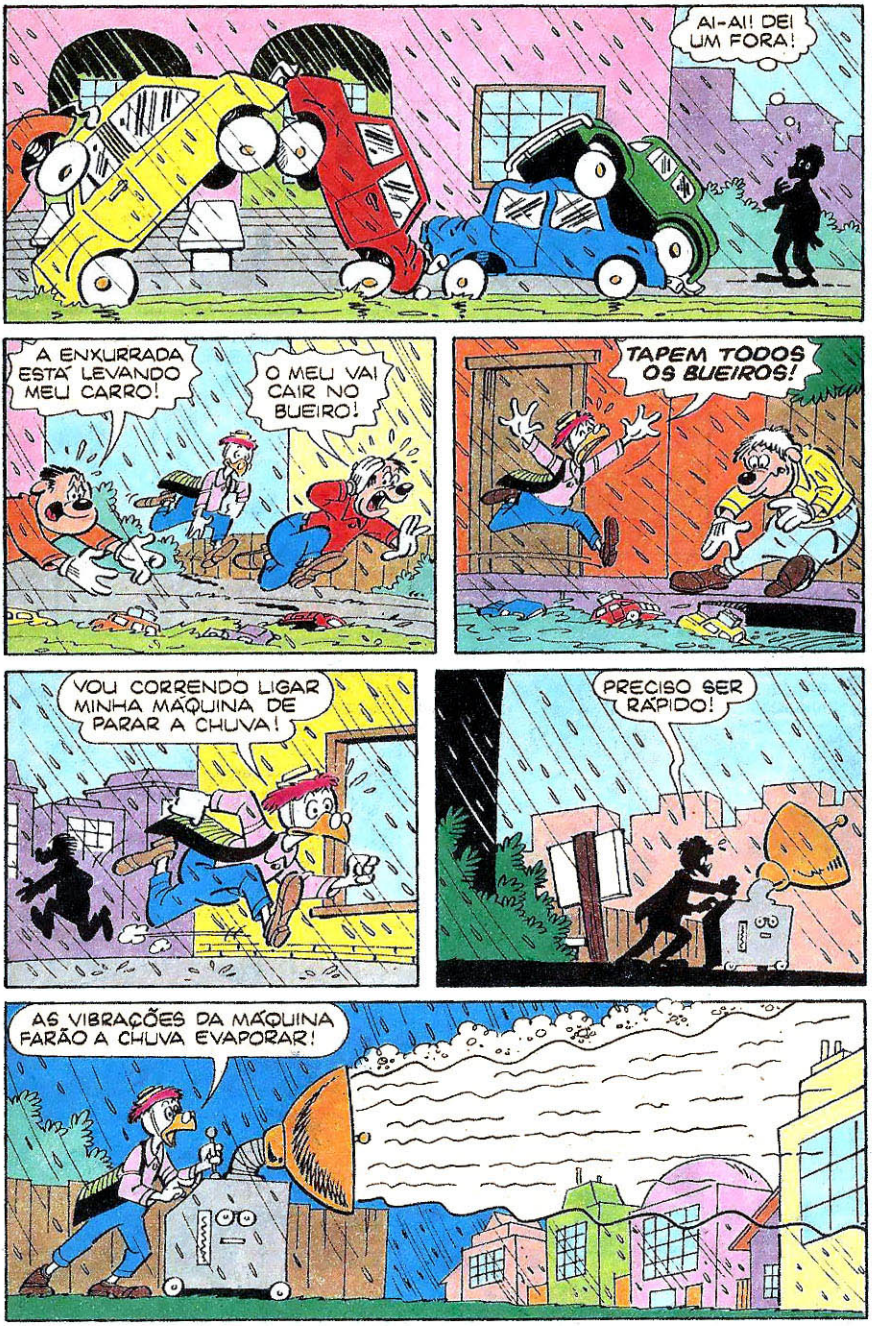

SIM! SE FIZER ISSO, A CIDADE SERÁ ETERNAMENTE GRATA A VOCÊ!
EH, EH! EU ACHO QUE JÁ TENHO O QUE O SENHOR QUER!
JÁ?
É! OUTRO DIA EU INVENTEI UM DISPOSITIVO QUE PODE RESOLVER ESSE PROBLEMA!
O XYZABC-2!
E COMO FUNCIONA?
VENHA, SEU PREFEITO! VOU FAZER UMA DEMONSTRAÇÃO!
É SÓ A PESSOA COLOCAR O XYZABC-2 NA CAPOTA DO CARRO E APERTAR O BOTÃO!
?
VÊ? O CARRO ENCOLHE AUTOMATICAMENTE!
BZZZZ!
AGORA, ONDE CABIA UM CARRO, CABEM TRINTA!
GENIAL, PARDAL! VAMOS COMEÇAR A PRODUZIR IMEDIATAMENTE ESSE X... X... X ETC!
PROF PARDAL INVENTOS SOB ENCOMENDA

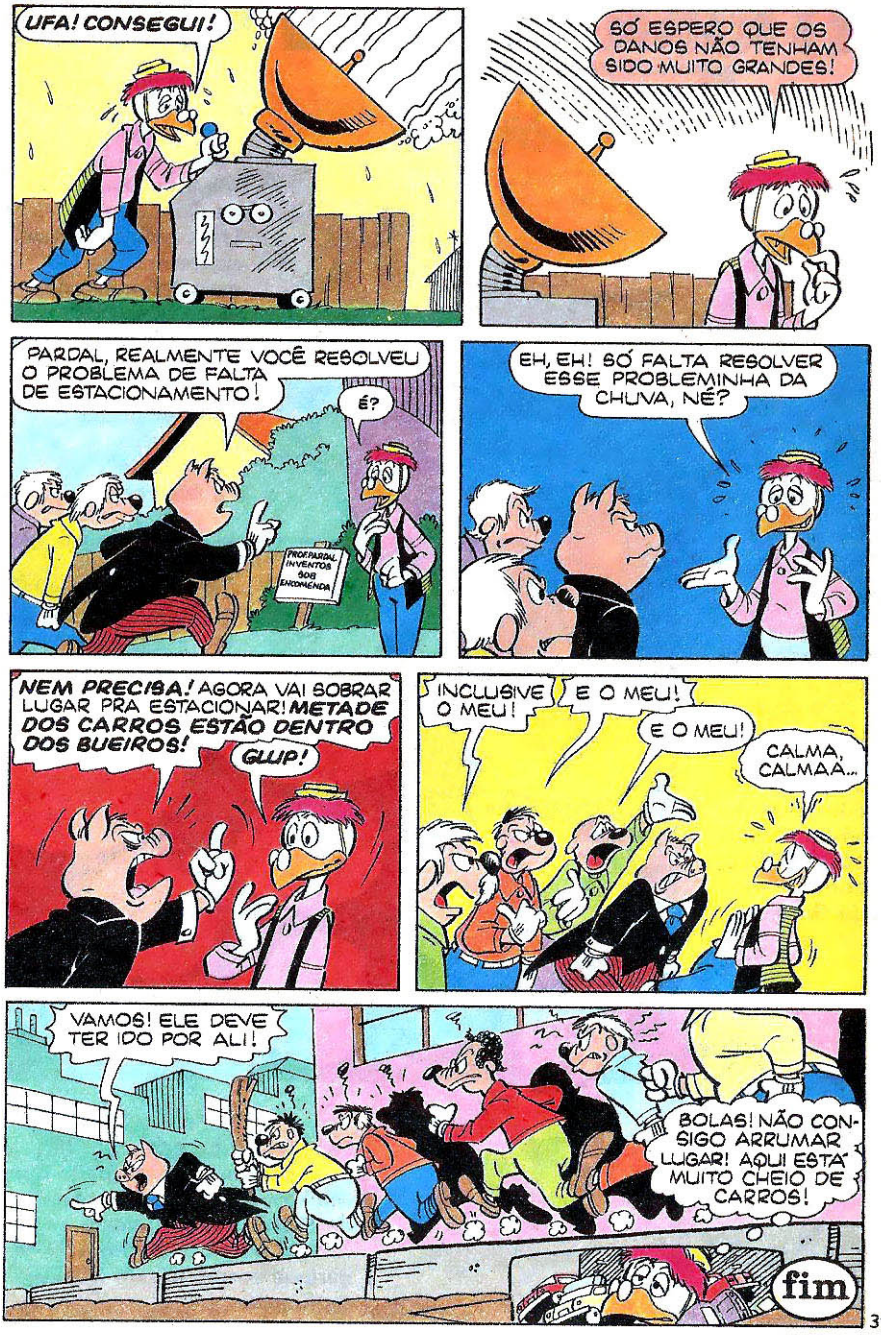
E ASSIM, LOGO O INVENTO ESTÁ NAS RUAS...






COMEÇOU A CHOVER!
HUM...
ISTO É BOM! UMA CHUVINHA SEMPRE REFRESCA!
E TRAZ ENXURRADAS!
PEGUEM SEUS CARROS! SEGUREM SEUS CARROS!
?
SEGUREM SEUS CARROS! A ENXURRADA VAI LEVAR A TODOS!
MEU CARRINHO!
EU QUERO MEU CARRO!
MEU VOLVISVAGEM QUE COMPREI COM TANTO SACRIFÍCIO!
VOU APERTAR O BOTÃO PRA FAZER ALGUNS CARROS CRESCEREM DE NOVO! PELO MENOS ESTES EU SALVO!
CLIC!
BRUM!
CRAM!
TRUM!
CRAC!
CLINC!
PLONC!


AI-AI! DEI UM FORA!
A ENXURRADA ESTÁ LEVANDO MEU CARRO!
O MEU VAI CAIR NO BUEIRO!
TAPEM TODOS OS BUEIROS!
VOU CORRENDO LIGAR MINHA MÁQUINA DE PARAR A CHUVA!
PRECISO SER RÁPIDO!
AS VIBRAÇÕES DA MÁQUINA FARÃO A CHUVA EVAPORAR!


UFA! CONSEGUI!
SÓ ESPERO QUE OS DANOS NÃO TENHAM SIDO MUITO GRANDES!
PARDAL, REALMENTE VOCÊ RESOLVEU O PROBLEMA DE FALTA DE ESTACIONAMENTO!
É?
PROFPARDAL INVENTOS SOB ENCOMENDA
EH, EH! SÓ FALTA RESOLVER ESSE PROBLEMINHA DA CHUVA, NÉ?
NEM PRECISA! AGORA VAI SOBRAR LUGAR PRA ESTACIONAR! METADE DOS CARROS ESTÃO DENTRO DOS BUEIROS!
GLUP!
INCLUSIVE O MEU!
E O MEU!
E O MEU!
CALMA, CALMAA...
VAMOS! ELE DEVE TER IDO POR ALI!
BOLAS! NÃO CONSIGO ARRUMAR LUGAR! AQUI ESTÁ MUITO CHEIO DE CARROS!
fim

VITRINE·VITRINE·VITRINE

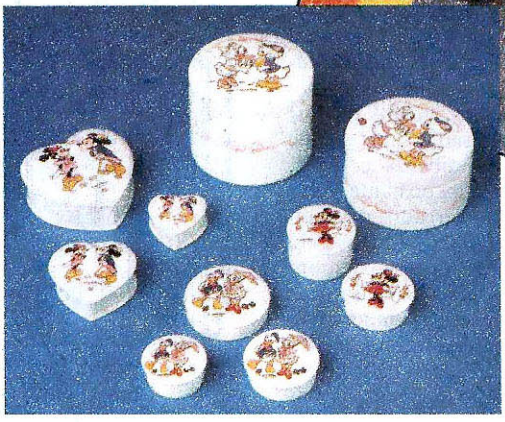
Discos com as trilhas sonoras dos filmes "Peter Pan" e "Os Sete Anões e a Mina de Diamantes", da *Continental*. Livro com histórias de Peter Pan e personagens da Ilha Encantada, da *Melhoramentos*. Cadernos brochura e espiral, com estampas do filme "Peter Pan", da *Melhoramentos*.

Jogos de pratos formados por prato raso, prato de sopa, prato de sobremesa e caneca, com desenho só do Mickey ou do Mickey com o Pluto, da *Grifo*.

Espelho de parede, com fita para pendurar, estampado com Mickey, Donald e Pateta, da *Piace*. Despertador e relógio de parede com a carinha sorridente do Mickey, da *Kienzle*.

Toalhas para praia, clube ou após esportes, em duas estampas: Minie jogando vôlei e Mickey fazendo *windsurf*, da *Karsten*. Chinelos de borracha Snoopy Footwear, da *São Paulo Alpargatas*.

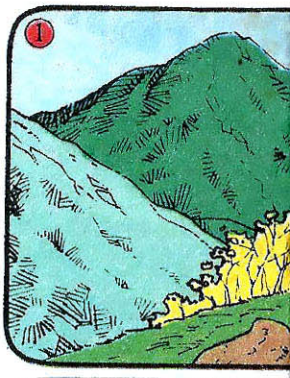
Toalha colorida para praia ou clube; bronzeador de óleo de coco e urucum; emulsão hidratante após banho; água de colônia; colônia esportiva e buttons. Tudo da *Ocean Pacific*.

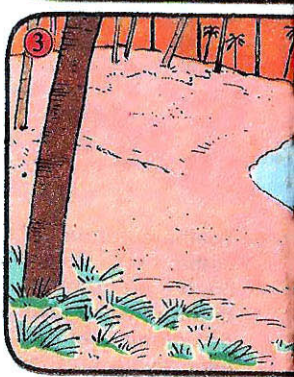


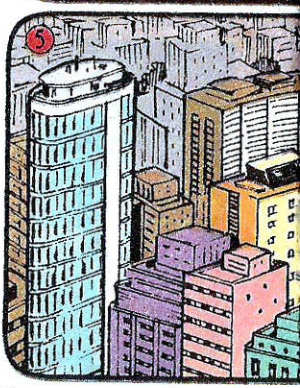
Potes redondos ou em formato de coração, em diversos tamanhos, com desenhos da Margarida e Donald, Minie e Mickey, Laláe Huguinho, para você guardar algodão, bijuterias, etc... da *Grifo*.

Endereços: *Karsten, Discos Continental, Kienzle, São Paulo Alpargatas*: Shopping Centers e Lojas de Departamentos. *Ocean Pacific*: Lojas OP. *Melhoramentos*: Toda rede de supermercados e papelarias. *Grifo*: STUDIO MICKEY, R. Oscar Freire, 933; CASA LEIPZIG, Morumbi-Shopping e Shopping Center Ibirapuera; CATEDRAL, Shopping Center Iguatemi; AZALÉA PRESENTES, R. Simão Álvares, 29; LINA'S, R. Haddock Lobo, 1712; CLEUSA PRESENTES, R. Haddock Lobo, 1682. **Produção:** Célia Toledo. **Fotos:** Ricardo Breda.

COMO VOCÊ É?

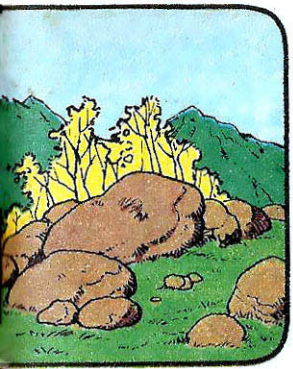


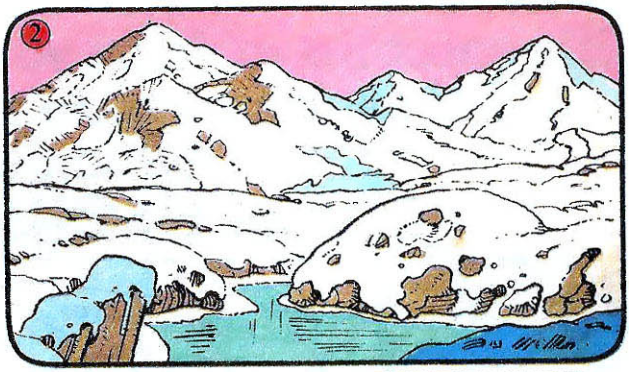


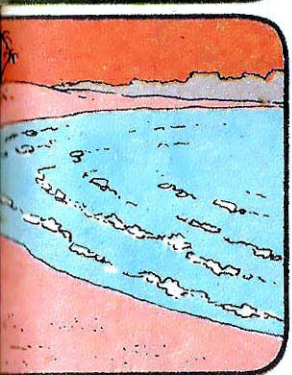


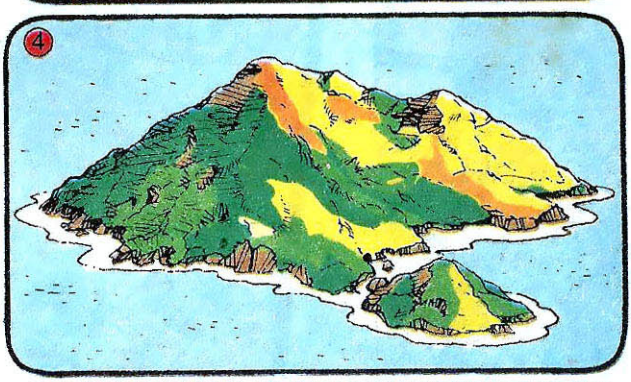
Ah, como é bom estar na praia! A menos que você goste de montanhas, é claro! Ou será que você prefere uma paisagem cheia de neve? Qualquer que seja sua escolha, ela revela sua personalidade. Pode conferir.

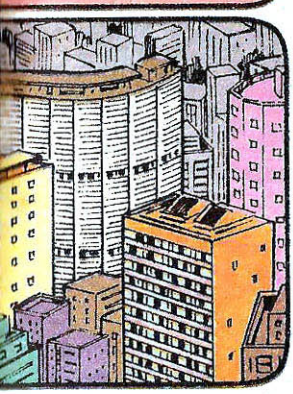
1 - Se você escolheu a paisagem das montanhas, é do tipo que pode ficar sozinho horas seguidas, sem se chatear. Gosta de pensar na vida, mas nem por isso rejeita um bom papo com pessoas que tenham algo novo a dizer. Muito inteligente e dedicado ao estudo, você faz questão de chegar ao fundo das coisas e está sempre buscando respostas pras suas perguntas. 2 - Pacíficas e moderadas, as pessoas que preferem esta paisagem estão sempre dispostas a ouvir os problemas dos amigos e ajudá-los. São organizados e não gostam que se intrometam em sua vida. Sinceras, mas nunca indelicadas, essas pessoas sabem escolher a hora certa de dizer as verdades. 3 - Quem escolheu a paisagem número três, vê a vida como uma grande aventura. Não é chegado a compromissos, nem planos, porque sente uma grande sede de liberdade. Mas, mesmo inconstante, está sempre cercado de amigos, que são atraídos pelo seu jeito alegre e espontâneo. Não dispensa uma boa música e, embora não aparente, é fechado e dificilmente desabafa. 4 - Calmas e ingênuas, as pessoas que se identificam com a paisagem número quatro têm sempre um jeitinho pra tudo, pois sabem enxergar o lado bom das coisas. São amigos fiéis e se apegam fácil aos outros. Muito sensíveis, quando alguém as magoa, pode estar certo de que será difícil reconquistar sua simpatia. 5 - Se você preferiu esta paisagem, mostra um temperamento

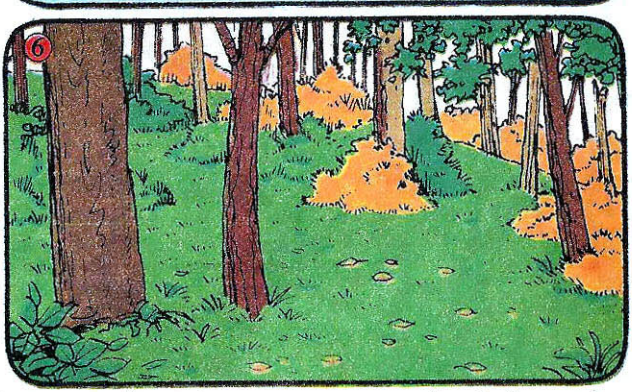






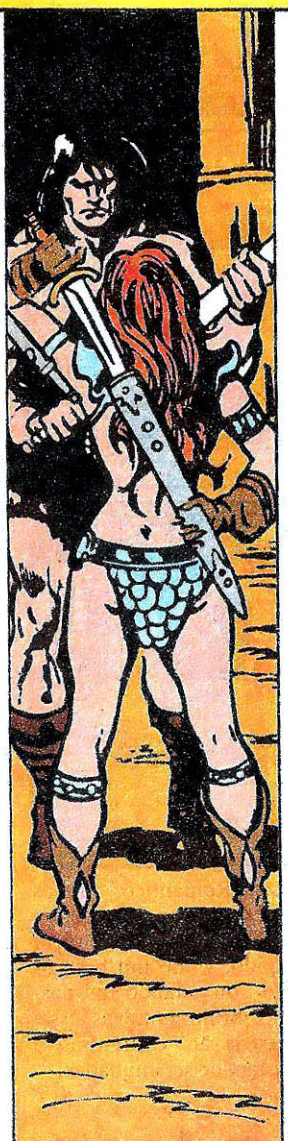


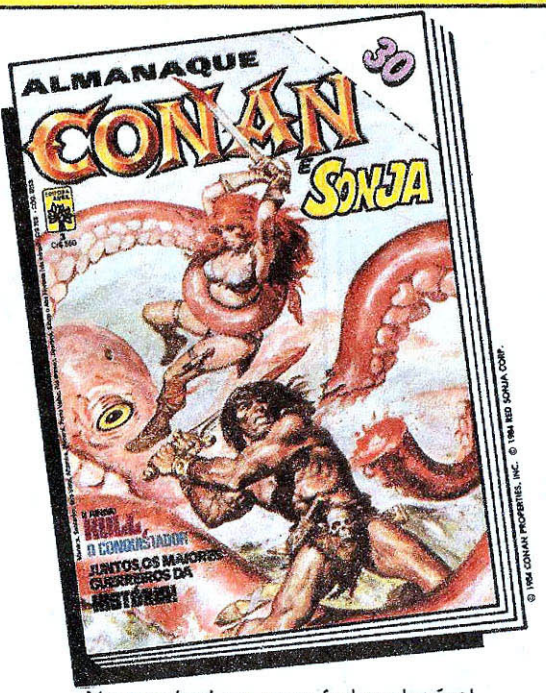




muito dinâmico. Agitado, está sempre procurando coisas pra fazer. Não consegue recusar convites pra festas, onde acaba, toda vez, como o centro das atenções. Quando fica nervoso ou deprimido, é até bom sair de perto, porque perde o controle fácil, fácil. Mas do mesmo jeito que sabe explodir, você também sabe pedir desculpas. 6 - Quem escolheu a paisagem de número seis, é um sonhador por natureza. Romântico, muitas vezes se decepciona com a realidade, mas se recupera rápido, lendo um bom livro ou dando um passeio. Muito criativas, essas pessoas são carinhosas e gostam de ser mimadas.

Este encontro vai fazer você tremer! Afinal, ninguém resiste às forças sobrenaturais de CONAN E SONJA





No combate a uma forte e terrível maldição, os dois bravos guerreiros enfrentam os poderes demoníacos de um mago morto-vivo. E mais: uma aventura de Kull, o conquistador!

ALMANAQUE

CONAN

E SONJA

MARÇO

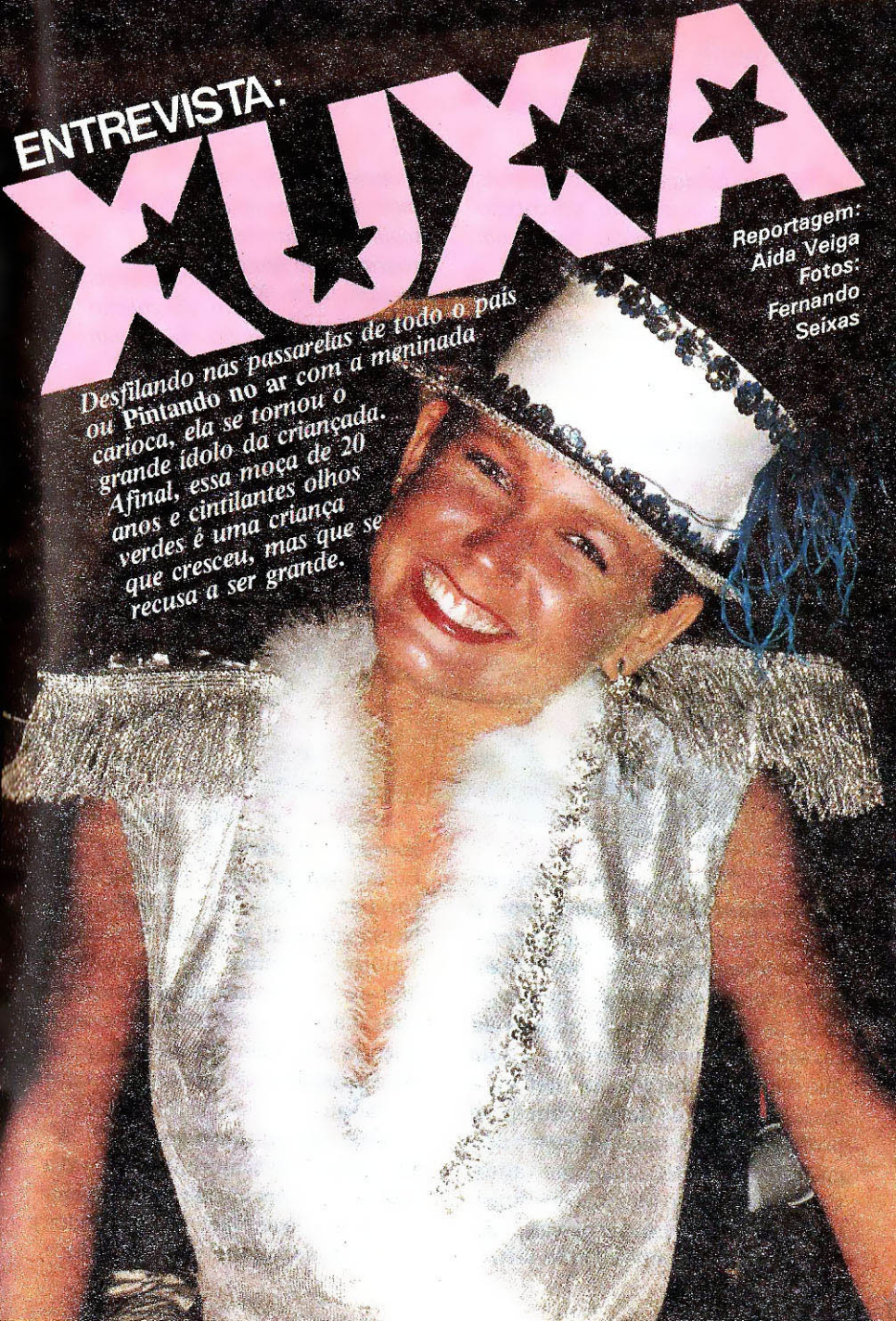
Um golpe explosivo!

EDITORA ABRIL

ENTREVISTA: XUXA

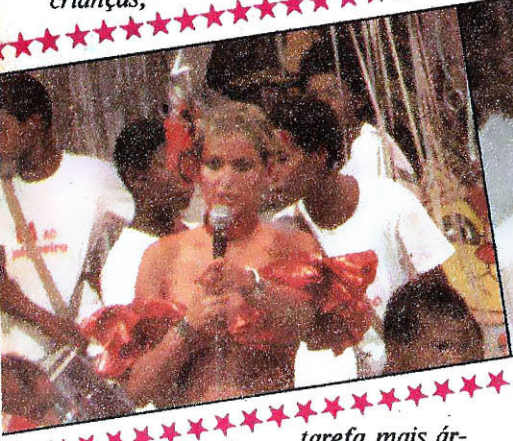
Reportagem: Aida Veiga
Fotos: Fernando Seixas

Desfilando nas passarelas de todo o país ou **Pintando no ar** *com a meninada carioca, ela se tornou o grande ídolo da criançada. Afinal, essa moça de 20 anos e cintilantes olhos verdes é uma criança que cresceu, mas que se recusa a ser grande.*



ENTREVISTA: XUXA

O estúdio da TV Manchete mais parece um pátio de colégio durante o recreio do que um lugar de trabalho. No palco, Xuxa e dezenas de garotos e garotas, entre 6 e 12 anos, gritam, fazem caretas e deixam loucos diretores, técnicos e pais que tentam, de todas as maneiras, fazer um programa sério. Se já é difícil dominar as crianças,



tarefa mais árdua é "dominar" a criança-mor, a própria Xuxa, que é a primeira a promover a bagunça e quem mais se diverte com as brincadeiras.

Sabe, as horas que passo com as crianças são uma diversão pra mim. É aqui que esqueço a correria dos desfiles, a responsabilidade de ser manequim profissional. Por mais que eu me desgaste fisicamente, nunca me canso. Com elas eu posso sentar no chão, gritar, fazer caretas, andar descalça, expor um lado meu que é muito forte.

As gravações são realmente desgastantes. Por estar sempre viajando, ela escolhe um dia para gravar todos os programas da semana. As crianças se revezam, mas Xuxa fica gravando das 13 às 22h. E, entre uma e outra gravação, nos contou um pouco do seu passado, como menina bagunceira,

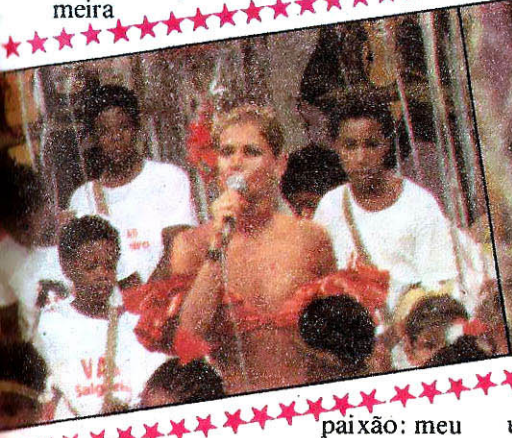
e do seu presente, rodeada de crianças...

Eu morava no Sul e, com sete anos, vim para o Rio com minha família. Nessa época eu era uma verdadeira "moleca": roubava frutas, pulava muro e já tinha até meus namoradinhos. Lá em casa ninguém ralhava comigo já que, além de ser a caçula, eu era a queridinha de todos! E acho que ainda sou.

E como era sua vida no colégio?

Bagunceira eu sempre fui. Adorava brincar, principalmente com os meninos, e acho que é por isso que todos gostavam de mim. Por ser sardenta e

ter pernas finas, ganhei um apelido terrível: Palito. Quando eu passava, os meninos cantavam: "Parece dois palitos em frente de um sabugo". Agora, sempre fui boa aluna até que, aos 13 anos, tive minha primeira



paixão: meu professor de Matemática. Ele era uma pessoa muito carinhosa e via em mim a filha que não tinha. Ficamos muito ligados e, um dia, o demitiram do colégio. Fiquei traumatizada e, de lá pra cá, nunca mais consegui tirar boas notas em Matemática, por mais que eu me esforçasse.

Além desse professor ter sido o primeiro amor de Xuxa, despertou nela uma outra paixão...

Ele me deu um cachorro pequinês e passei dois dias agarrada ao bichinho. Só que, como meu pai é coronel e não era permitido ter animais na Vila Militar onde morávamos, tive que dar o meu cachorro. Sofri muito! *Entretanto, aqueles dois dias foram suficientes para ensinar Xuxa a amar os animais.* Meu sonho é passar o resto da vida cuidando de animais. Eu quero ser veterinária, só que agora não tenho tempo pra cursar uma universidade. Então vou me conformando em cuidar de papagaios, passarinhos, gatos e do Xuxu, um cachorrão que tenho na minha casa de praia, em Coroa Grande. Todo tempinho que tenho livre, vou correndo pra lá.

Mas como foi que você se tornou manequim?

Um dia um rapaz me viu na rua, me achou bonita e me seguiu até em casa. Lá ele pediu pra falar com minha mãe e, conversa vai, conversa vem, acabou levando umas fotos minhas. Alguns dias depois, ele apareceu de novo, com um contrato de manequim na mão. Todos ficaram empolgados e, mesmo sem ter nunca sonhado com essa profissão, virei manequim!

Apesar de amar sua profissão, Xuxa

ENTREVISTA: XUXA

tem enfrentado muitas barras...

Fui fazendo sucesso e, pra segurar a barra de "ser famosa", pedi a ajuda de toda a família. Então nós fundamos a

Xuxa

Promoções, onde cada um exerce uma tarefa: meu pai é o contador; meu irmão, Cirano, que também é manequim, avalia os convites de trabalho e minha mãe, além de organizar minha agenda, me acompanha a todos os lugares. Sem eles, eu já teria desistido.

A ligação de Xuxa com a família é muito forte...

D. Alda é muito mais que uma mãe. Ela é irmã, prima, confidente, a companheira de sempre. E com meus irmãos, a ligação é a mesma. O Blad, por exemplo, só namora uma garota se eu aprovar... E foi ele quem me apelidou de Xuxa.

Como você virou animadora de programa infantil?

Olha, eu sempre tive uma ligação muito forte com as crianças. Mesmo quando era apenas manequim, elas me paravam na rua e pediam autógrafo. Na Manchete, onde já trabalhava como modelo, eu vivia "batendo pique" com elas pelos corredores. Os diretores perceberam isso e fizeram o convite. É claro que topei na hora, apesar de saber do corre-corre que isso representaria. Posso dizer que foi a melhor coisa que me aconteceu no ano passado.

Como funciona o programa? Você ajuda na produção?

No começo eu chamei meus dois sobrinhos pequenos pra trabalhar comigo. O sucesso dos primeiros dias foi tanto que dezenas de crianças também quiseram participar. A minha tarefa, agora, é inovar sempre. Não decoro texto, só o nome dos desenhos animados que serão apresentados. Eu bolo as brincadeiras na hora. Teve um dia em que as crianças estavam gritando muito. Aí resolvi

fazer um concurso pra ver qual criança gritava mais alto, e foi aquele sucesso. Até recebi telefonemas de psicólogos dizendo que minha idéia era ótima, porque as crianças precisavam mesmo de um espaço pra extravasar sua energia.

Xuxa fala com alegria do carinho que tem recebido das crianças, e que ela procura retribuir da melhor maneira possível...

Recebo 500 cartas por semana e respondo a todas. Fiz uns bloquinhos com meu nome, meu retrato, e nos fins de semana escrevo pra todo mundo. Nunca deixo uma criança sem resposta porque sei que, quando uma criança diz que gosta de mim, ela está sendo verdadeira. Dia desses, o João Alfredo, sobrinho do Pelé, disse pra mãe dele: "Quando meu tio chegar, vou pôr ele na moto e mandar pra bem longe. Quem vai casar com a Xuxa sou eu!" Como é que uma pessoa pode deixar de gostar de crianças, se irritar com elas?

A resposta a esse amor vem com seu mais recente projeto: ela gravou um disco infantil que vai ser lançado depois do carnaval.

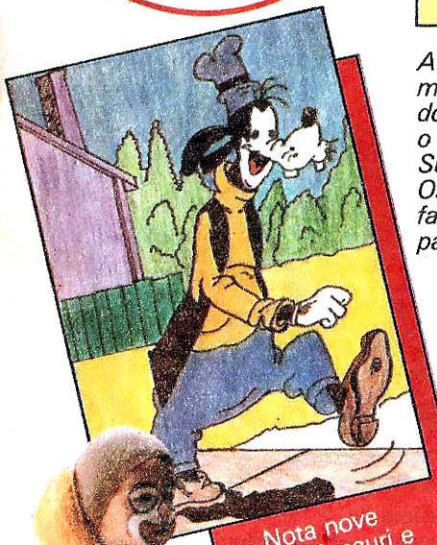
Toda criança gosta de ouvir historinha e música, né? Então gravei um disco onde conto a história de uma princesa que... bom, só sei que procurei transmitir uma mensagem de valor pra todo mundo. Além de contar a historinha, canto três músicas e o disco conta ainda com a participação do Pelé, do Sérgio Malandro e da turma do "Ursinho Blau-Blau".

Xuxa provou ser uma menina, uma menina grande. E, ao falar sobre seu maior hobby, ela dá a prova final...

Coleciono revistas em quadrinhos desde que era pequena e ninguém, ninguém mesmo pode mexer nelas. Agora, apesar de adorar o Mickey e sua turma, eu gosto mesmo é do Pelezinho... precisa dizer por quê?

PÁGINA DO LEITOR

O Thiago gosta muito das histórias do Donald e seus sobrinhos e manda um abraço pra toda turma.



Nota nove pro Amauri e seu simpático desenho do Pateta.

A Cláudia mandou um desenho do Superpato e o Leandro, da Superpata. Os dois pertinho fazem um belo par, não?

Fantasiado de palhacinho, o João Paulo fez o maior sucesso na festa da sua escolinha.

Legalzinha a sua paisagem, Solange. Continue desenhando.

Essa carinha sapeca é da Fernanda. Uma fofura de menininha!

O Vespa Vermelha e o Mancha Negra são os personagens prediletos do Américo.

A Flavinha mora lá em Araraquara, estado de São Paulo.

Os brinquedos da Daniela são bem cuidados e ela tem muito carinho por eles.

© 1982 WALT DISNEY PRODUCTIONS

Neste número de Clássicos de Walt Disney uma menina loira vai encantar você!

A Bela Adormecida

Somente um beijo de amor poderia livrar a princesa Aurora da terrível maldição da bruxa Malévola!

Vai ser ótimo reencontrar as fadas Flora, Fauna e Primavera, príncipe Felipe, Sansão...

EM MAIO NAS BANCAS

CLÁSSICOS DE WALT DISNEY

A Bela Adormecida

O FILME QUE VIROU REVISTA!

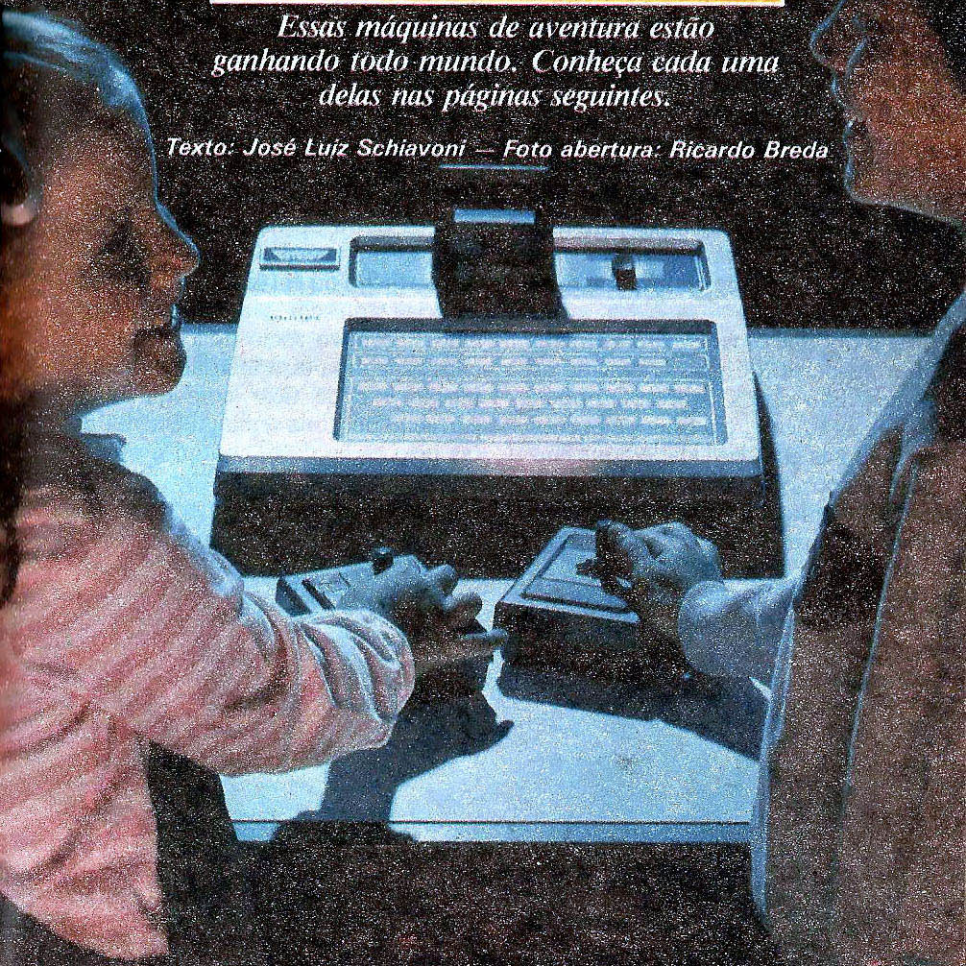
EDITORA ABRIL

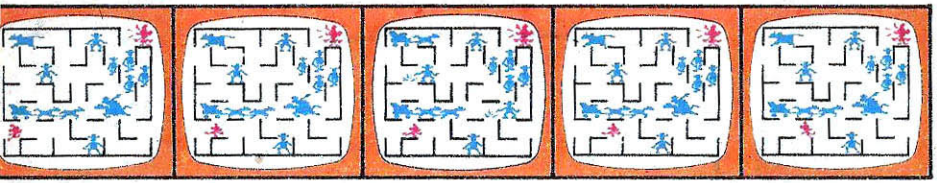
E NESTE NÚMERO: Toda a fantasia de Os três porquinhos!

VIDEO GAME

Essas máquinas de aventura estão ganhando todo mundo. Conheça cada uma delas nas páginas seguintes.

Texto: José Luiz Schiavoni — Foto abertura: Ricardo Breda





A febre começou há muito pouco tempo, mas se espalhou com rapidez por todo o país. Em menos de um ano, centenas de milhares de jovens compraram ou ganharam de presente um videogame um joguinho mágico que, operando juntamente com um televisor (colorido ou preto e branco), coloca o jogador no meio de corridas malucas, batalhas interplanetárias e outras aventuras fantásticas.

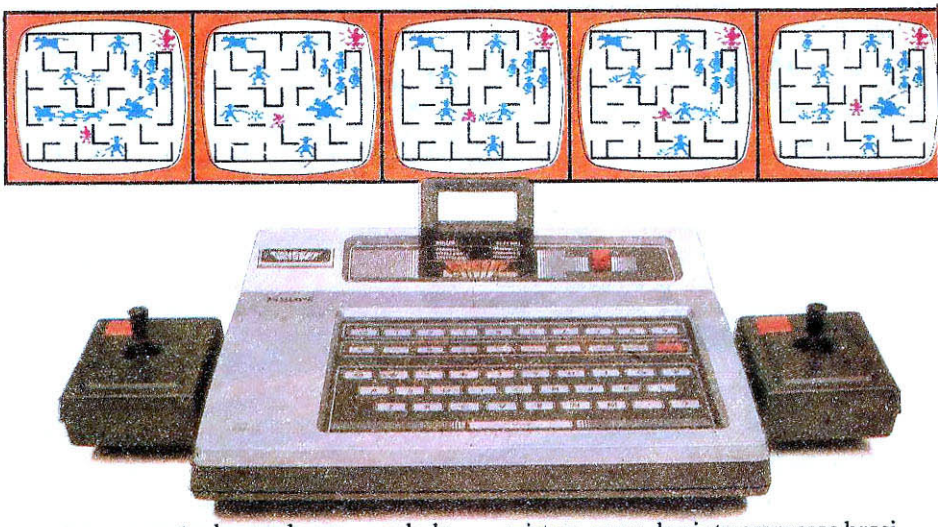
Alguns pais aderiram rapidamente ao argumento dos filhos de que o preço da ficha nos fliperamas estava muito alto. Outros, mais diretos, abriram o jogo e confessaram aos filhos que o presente seria para toda a família.

Mas por que os videogames atraem tanto as pessoas e principalmente os jovens? São vários fatores. O principal, seguramente, é a falta de opções de lazer nas grandes cidades, que empurra as pessoas para dentro de casas e apartamentos. Os videogames também têm a seu favor o fato de serem fáceis de se montar (desde que as instruções dos fabricantes sejam seguidas) sem causar danos ao televisor.

Com o console montado, é só regular o televisor, colocar o cartucho no encaixe e se divertir. Após a compra do aparelho, é só ir colecionando os jogos ou então trocar com um amigo da rua ou escola.

ATARI, O MAIS CONHECIDO

Uma outra opção para quem não quer gastar muito dinheiro é alugar um cartucho ou entrar para um clube especializado em videogames. Nos clubes, o novo sócio doa um cartucho, paga uma taxa mensal de manutenção e pode ficar com qualquer cartucho por uma semana. Quem optar pelo clube deve, contudo, obser-



var se o cartucho pode ser acoplado ao seu videogame. Isso acontece porque existem oito marcas de videogames, com algumas diferenças entre si.

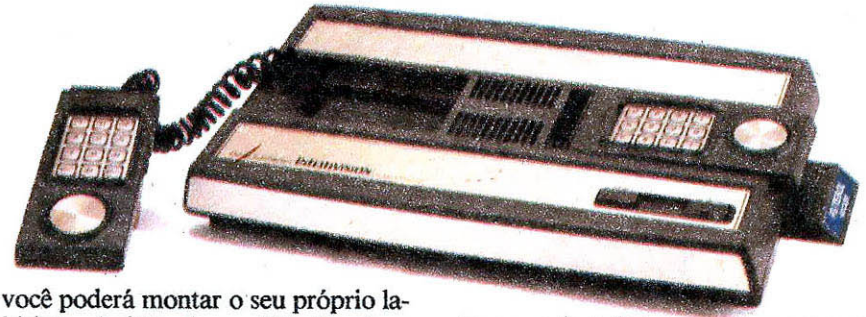
O mais conhecido dos aparelhos de videogame é o *Atari*, fabricado no Brasil pela Polyvox. A fama vem principalmente dos Estados Unidos, onde a marca é a segunda mais famosa do país (só perde para a Coca-Cola). A Warner Communications, dona da Atari, começou na área do lazer eletrônico comprando pequenos projetos de telejogos. A maior vantagem do Atari com relação aos outros aparelhos é o grande número de cartuchos, cerca de quatrocentos.

No Brasil, três empresas fabricam videogames semelhantes ao Atari da Polyvox. O *Dactari* e o *Dismac VJ-9000* são cópias idênticas ao Atari 2600,e o *Dynavision*, fabricado pela empresa paulista Dynacom, com características diferentes, a começar pelo visual. Para esses aparelhos não existe diferença entre cartuchos, ou seja, um cartucho fabricado pela Dynacom pode servir no aparelho da Polyvox e vice-versa. Além disso, existem cerca de vinte empresas brasileiras que fabricam apenas os cartuchos de jogos.

O Atari é um videogame bem simples. No console estão os controles de seleção de jogo (um ou dois jogadores, dependendo do cartucho). O jogador participa através de um controle chamado *joystick*, composto de uma alavanca de direção e um botão de tiros.

ODYSSEY, ÚNICO COM TECLADO

O *Odyssey*, fabricado pela Philips, com muito sucesso na Europa, além do joystick, tem um teclado alfanumérico, parecido com o de uma máquina de escrever, mas que, na verdade, é o teclado de um microcomputador. A empresa fabricante do Odyssey pretende, daqui a alguns anos, transformá-lo num computador de pequeno porte. Como isso ainda não é possível, ele serve apenas para modificar o traçado dos jogos. Com o cartucho *Come-Come*, por exemplo,



você poderá montar o seu próprio labirinto, facilitando ou dificultando o jogo, a seu critério. Infelizmente os cartuchos disponíveis para o Odyssey ainda são poucos, apenas trinta e nove.

Entre os fabricantes dos consoles do tipo Atari, somente a Dynacom pretende fabricar um teclado de adaptação para computador.

Os outros aparelhos do mercado também foram baseados em videogames fabricados no exterior. Mais complexos e com uma imagem mais nítida, eles são indicados para quem quer jogos que exijam raciocínio além de habilidade. São videogames de uma geração mais avançada.

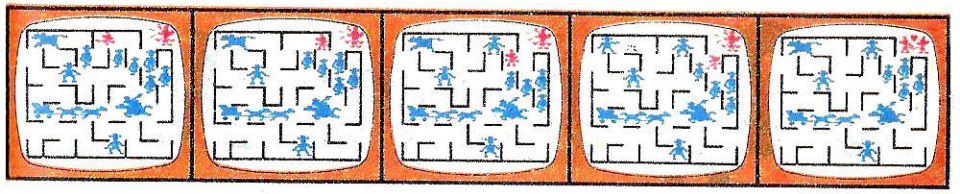
O *Intellivision*, fabricado pela Sharp, possui controle diferente do joystick. Ao invés de uma alavanca, ele utiliza um disco que permite movimentos em dezesseis posições diferentes e um teclado numérico para a seleção de jogos. Entre os curtidores do Intellivision, o cartucho *Futebol* é o preferido. São três jogadores de cada lado que se deslocam por todas as partes do gramado. Nas saídas para as laterais e nos escanteios, o juiz apita e um jogador corre para repor a bola em jogo. Quando sai um gol, a torcida grita agitada.

Os dois últimos videogames lançados no Brasil são o *Splice* e o *Onix*, baseados num sistema tão perfeito quanto o Intellivision, o *Colecovision*. O nome é parecido mas as semelhanças terminam aí, pois os aparelhos trabalham com cartuchos diferentes.

NO FUTURO, JOGOS MAIS REAIS

Quem assiste a uma partida de videogame pensa consigo: "Só falta falar..." Na verdade isso já acontece lá fora. Os videogames fabricados no exterior são equipados com muitos acessórios, como módulos reprodutores da voz humana, volantes e aceleradores de pedal, entre outros. Nos Estados Unidos já surgiram videogames que utilizam o raio laser para melhorar a imagem na tela da tevê.

É só esperar para ver se essas novidades chegarão mesmo ao Brasil.



DICAS PARA QUEM QUER COMPRAR UM VIDEOGAME

1 - Antes de se decidir pela compra, conheça todos os modelos comercializados na sua cidade, para não ficar arrependido depois.

2 - O prazo de garantia e a assistência do fabricante também são muito importantes. Verifique se o fabricante mantém uma boa rede de assistência técnica.

3 - Não pesquise somente o preço do aparelho. Os consoles têm um preço mais ou menos equilibrado, mas o preço dos cartuchos, que são peças fundamentais no jogo, varia muito. Os cartuchos compatíveis com o sistema Atari são os mais baratos por causa do grande número de fabricantes e custam entre trinta e quarenta mil cruzeiros.
Os cartuchos do Intellivision têm preços um pouco superiores, enquanto que alguns cartuchos do Odyssey chegam a custar perto de cem mil cruzeiros.

4 - Não decida sozinho. O jogo mais bonito nem sempre é o mais adequado para a sua casa. Por outro lado, um videogame de poucos recursos e imagens não tão nítidas poderá enjoar.
Por isso, é bom levar toda a família pra decidir e verificar se a compra agradará a todos.

Entre em contato conosco. Queremos saber quantos pontos você conseguiu e que dicas pode dar pra nós. Se você é bom mesmo, muita gente vai querer ir na sua cola.

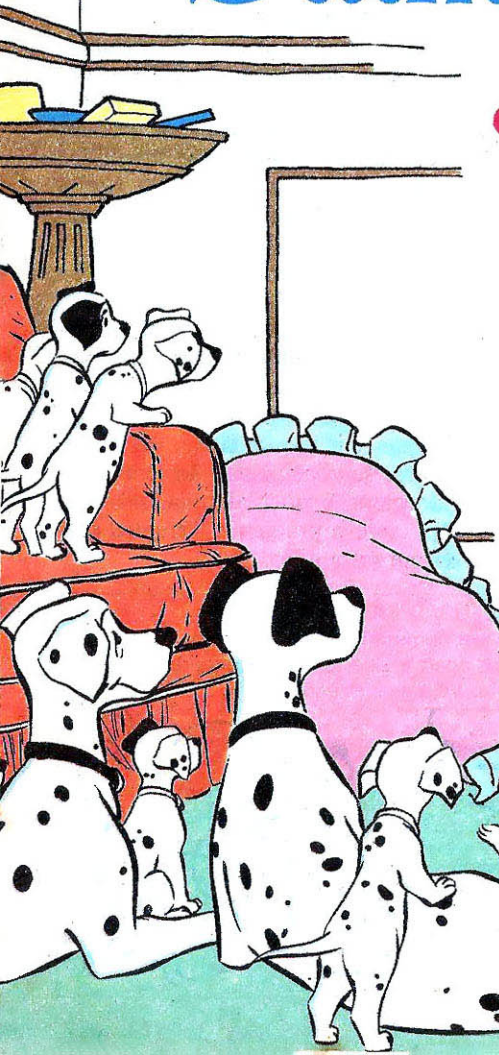
Mas, se você ainda não tem o seu videogame e quer alguma informação, escreva pra gente. Teremos prazer em responder.

É FÁCIL LIGAR SEU VIDEOGAME

Acompanha seu videogame uma caixa comutadora com 3 saídas: uma para a antena de tevê, uma para o aparelho de tevê e outra para o console do videogame. Veja as instruções:

1 - Desligue o cabo da antena de seu televisor e faça a sua conexão com os terminais indicados na caixa comutadora.
2 - O cabo do comutador TV/GAME, por sua vez, deve ser conectado aos terminais de antena VHF do seu televisor.
3 - A terceira saída é para o console do seu videogame.
Ligue o aparelho de tevê e sintonize as canais 3 ou 4, conforme a região. Agora basta fazer a mudança no interruptor para uso do televisor ou do videogame.

A guerra dos Dálmatas



Três anos de trabalho, uma equipe de trezentos desenhistas e quatro milhões de dólares é o que foi empregado por Walt Disney na produção do filme "A guerra dos dálmatas". E valeu!

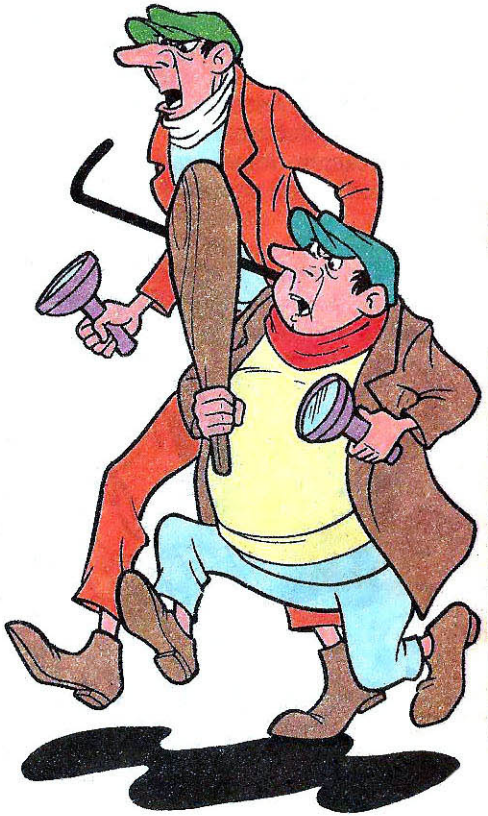
Baseado no livro "*Os cento e um dálmatas*", de Dodie Smith, este filme, terno e realista ao mesmo tempo, desde sua estréia em fevereiro de 1961 vem cativando todos que o assistem.

A história se passa em Londres e tudo começa quando Pongo, o dálmata, resolve que a vida de solteiro não é tão boa assim como dizem, e decide arrumar uma companheira pra si e uma pra sua "mascote" Rogério, um músico meio desligadão, que só pensa em seu trabalho.

Não demora muito e, pela janela, Pongo descobre a dupla perfeita... uma linda dálmata e uma "mascote" não menos bonita também. Está decidido! Arrasta Rogério até o parque aonde as duas iam e promove o encontro, enrolando o casal de humanos com sua correia e jogando os dois dentro do lago. Daí até o duplo casamento é um passo!

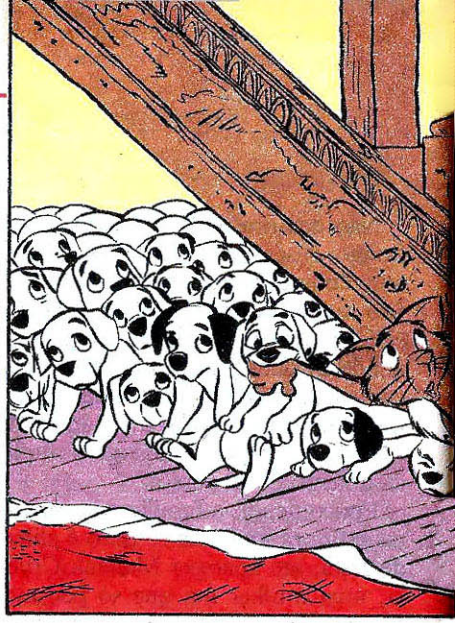
Pouco depois a família dos dálmatas está pra aumentar e tudo é clima de festa, até aparecer Malvina Cruela, uma mulher má que só pensava em casacos de pele. No dia do nascimento — são quinze filhotes — Malvina é a primeira a chegar e vai logo perguntando o preço da ninhada. Rogério fica muito bravo e a manda embora. Tudo parece voltar à paz, mas Cruela não desiste e manda raptar os cãezinhos qûando Rogério e Anita vão dar seu costumeiro passeio com Pongo e Pepita.

Desesperados, os dálmatas decidem procurar a ajuda de seus amigos e, latindo alto e forte, espalham a notícia por toda a região. E é nos subúrbios de Londres que surge a primeira esperança. Neco, um gato esperto e matreiro, lembra ter ouvido latidos numa mansão ali perto. Indo até lá e confirmando suas suspeitas, Neco descobre mais de 15 cãezinhos... são 99 ao todo, incluindo os que foram comprados pela dona da mansão, Malvina Cruela. As novas se espalham até chegar aos aflitos papais que decidem ir resgatar seus filhotes. Enquanto eles não chegam, Neco fica de olho na mansão e descobre que



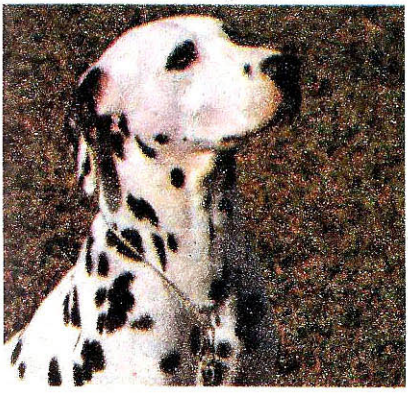
A guerra dos Dálmatas

Malvina quer a pele dos bichinhos naquela noite mesmo. Neco tenta tirar os filhotes dali, enquanto os raptores estão distraídos com a tevê, mas eles acabam percebendo a manobra e prendem todos num canto da sala. Tudo parece estar perdido, mas, de repente, Pongo e Pepita entram pela janela e derrubam os dois bandidos. Começa uma fuga desesperada de volta a Londres. Pongo, Pepita e todos os 99 caãzinhos. Eles conseguem, com a ajuda dos amigos animais no caminho, uma carona num caminhão, mas Malvina e seus comparsas já estão no seu rastro e tentam tirar o caminhão da estrada. O feitiço vira contra o feiticeiro e são os bandidos que acabam despencando num barranco. É o fim para Malvina Cruela!



De volta a Londres, Pongo, Pepita e seus filhotes são recebidos com muita alegria e a casa de Rogério e Anita se transforma no feliz... Lar dos Dálmatas.

INTELIGENTES, BRINCALHÕES E COMPANHEIROS!



É assim que podemos definir os simpáticos cães da raça dálmata, muito difundida em todo o mundo.

De origem controvertida, embora bastante antiga, uma vez que pinturas do século XVII já retratam cães muito parecidos com os dálmatas de hoje, essa raça chegou ao Brasil em 1936, quando um casal foi importado da Inglaterra pela família Prates. Desde então muitos criadores têm se interessado por ela, a ponto de, em 1960, surgir o Clube dos Amigos dos Cães Dálmatas, hoje *Dálmata Clube do Brasil*, primeira entidade especializada na raça do país.

CUIDE BEM DA SUA MASCOTE

Para ser considerado raça pura, ter *pedigree* e portanto merecer registro, o dálmata deve nascer inteiramente branco, só aparecendo suas manchas características aos 15 dias de idade. Suas cores são: branco com manchas pretas ou branco com marrom escuro. Essas manchas têm de ser bastante simétricas, separadas regularmente entre si, além de bem intensas, variando de 1 a 2cm de diâmetro.

Essa raça deve sempre ter a linha dorsal firme, sem arqueamento. A cauda tem de estar ao nível do dorso, sendo ligeiramente curva, sem, no entanto, ser enrolada. Pelo padrão da raça, o dálmata não pode ter mais de 61cm e os "ergots", quinto dedo que aparece por volta dos 4 ou 5 dias de idade, podem ser removidos.

Essa raça é bastante delicada e requer cuidados especiais quanto à dieta alimentar, para evitar problemas nos rins e infecções na pele.

Como todo animalzinho, os dálmatas devem ser criados com espaço e, é claro, com muito carinho e atenção. Assim vão se revelar grandes companheiros das crianças e adultos, provando uma vez mais que *o cão é o melhor amigo do homem!*

Instituto Brasileiro

Faça você também o que já fizeram um milhão e novecentas mil pessoas!

O ensino à distância é a solução mais prática que existe para se obter uma profissão rendosa e uma melhor posição na sociedade em pouco tempo!

E o Instituto Universal Brasileiro oferece o que há de mais moderno nesta modalidade de ensino. Além de outras vantagens. Veja:

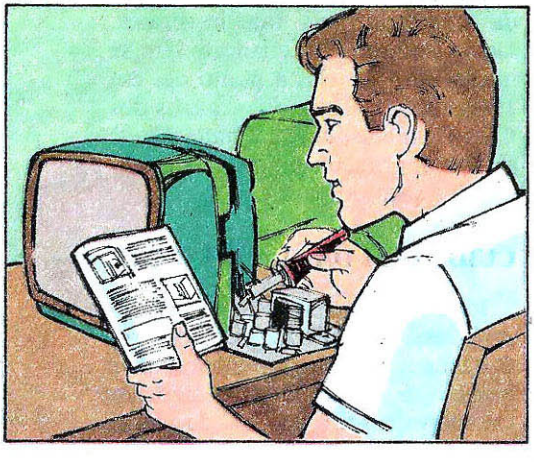
- Atingimos com rapidez e eficiência todos os pontos do território brasileiro.
- Você estuda em sua própria casa no horário que você quiser.
- Mensalidades ao alcance de todos!

GRÁTIS! Material didático completo!

Radiotécnico e televisão

O momento atual exige profissionais desta área. Por isso, este curso introduz você no fascinante mundo da Eletrônica, preparando-o para consertos e ajustagens de receptores de rádio e televisão (p/b e a cores). E mais:

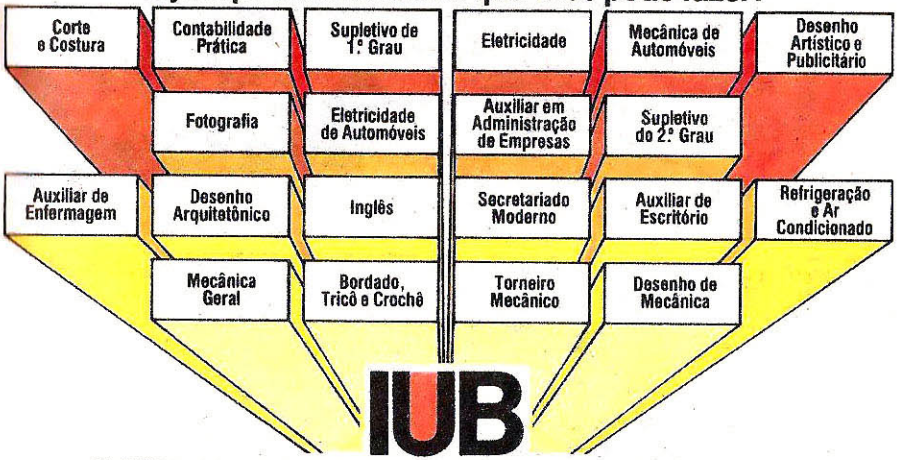
- Professores altamente especializados.
- Fundamentos de Eletrônica.
- Elementos básicos de Rádio e TV.
- Grátis: material completo



Universal

A maior e mais perfeita organização de ensino por correspondência do país!

Veja aqui outros cursos que você pode fazer:



IUB

INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO

44 anos de experiência dedicados ao ensino!

1940 - 1984

Matriz: Av. Rio Branco, 781 - Caixa Postal 5058 - São Paulo - CEP 01000
Filial Rio de Janeiro: Rua Riachuelo, 159 (Próx. aos Arcos da Lapa)

Preencha e envie hoje mesmo este cupom.

MK. - 380

INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO
Av. Rio Branco, 781 - Caixa Postal 5058 - São Paulo - CEP 01000

Senhor Diretor: peço enviar-me GRÁTIS o folheto completo

sobre o curso de _____
(indicar o curso desejado)

Nome _____

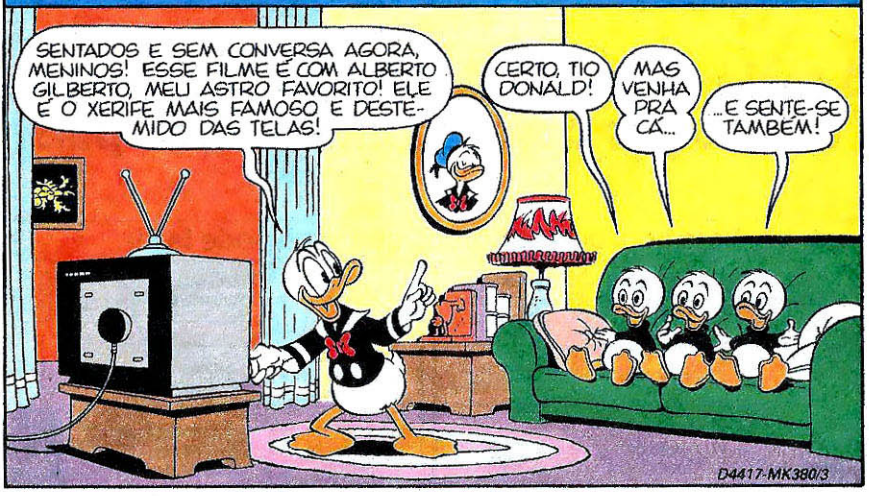
Rua _____ nº _____

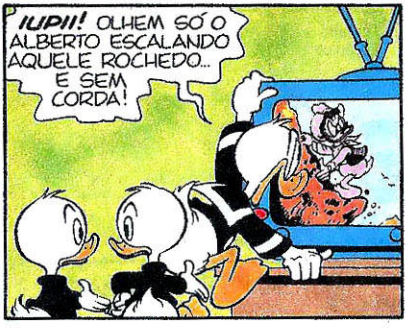
CEP _____ Bairro _____ Cx. Postal _____

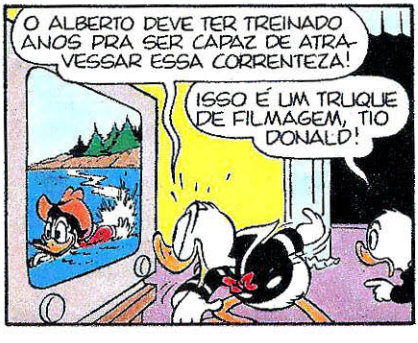
Cidade _____ Estado _____

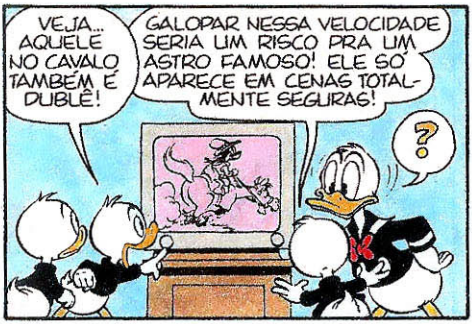
DONALD em ASTRO EM BAIXO ASTRAL

Walt Disney








VEJA... AQUELE NO CAVALO TAMBÉM É DUBLÊ!
GALOPAR NESSA VELOCIDADE SERIA UM RISCO PRA UM ASTRO FAMOSO! ELE SÓ APARECE EM CENAS TOTALMENTE SEGURAS!
?

NÃO, NÃO E NÃO! NÃO ADMITO QUE NINGUÉM DIGA QUE O ALBERTO USA SUBSTITUTOS NAS SUAS FAÇANHAS!

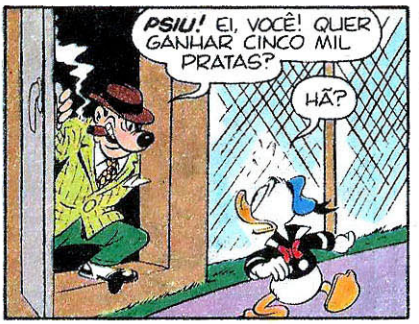
SE GOSTARAM DO FILME, FICARÃO CONTENTES EM SABER QUE ALBERTO GILBERTO CHEGA A PATÓPOLIS AMANHÃ PARA GRAVAR UM NOVO FILME DESSA SÉRIE!
OBA!

E ASSIM, NA MANHÃ SEGUINTE...
MADRUGANDO, A GENTE VAI ENCONTRAR O ALBERTO NO AEROPORTO ANTES QUE OS OUTROS FÃS TENHAM ACORDADO! EH, EH!
313

PELO JEITO, MUITA GENTE NEM DORMIU!
QUAC!
BEM-VINDO A PATÓPOLIS, ALBERTO GILBERTO!
AMAMOS VOCÊ!
313

AMAMOS VOCÊ!
DEIXEM-ME PASSAR! O ALBERTO É MEU ÍDOLO!

DROGA! MINHA ÚNICA CHANCE DE ENCONTRAR O ALBERTO EM CARNE E OSSO E... JÁ ERA!
ENTRADA PROIBIDA

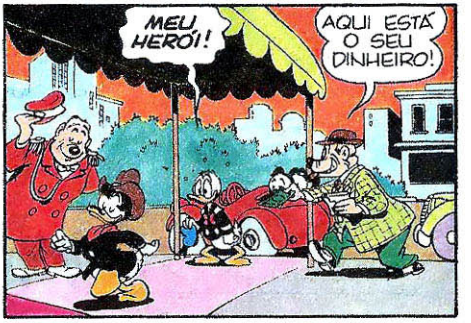

PSIU! EI, VOCÊ! QUER GANHAR CINCO MIL PRATAS?
HÃ?

SOU O EMPRESÁRIO DO ALBERTO! ELE ESTÁ SE ESCONDENDO AÍ DENTRO PRA NÃO SER ATROPELADO PELOS FÃS, E QUER IR PRO HOTEL, NA CIDADE! VOCÊ PODE DAR UMA CARONA PRA ELE?
E-EU? DAR UMA CARONA PRO...

...A-ALBERTO? OOOH...
VAMOS, MEU RAPAZ! ESTOU COM PRESSA!

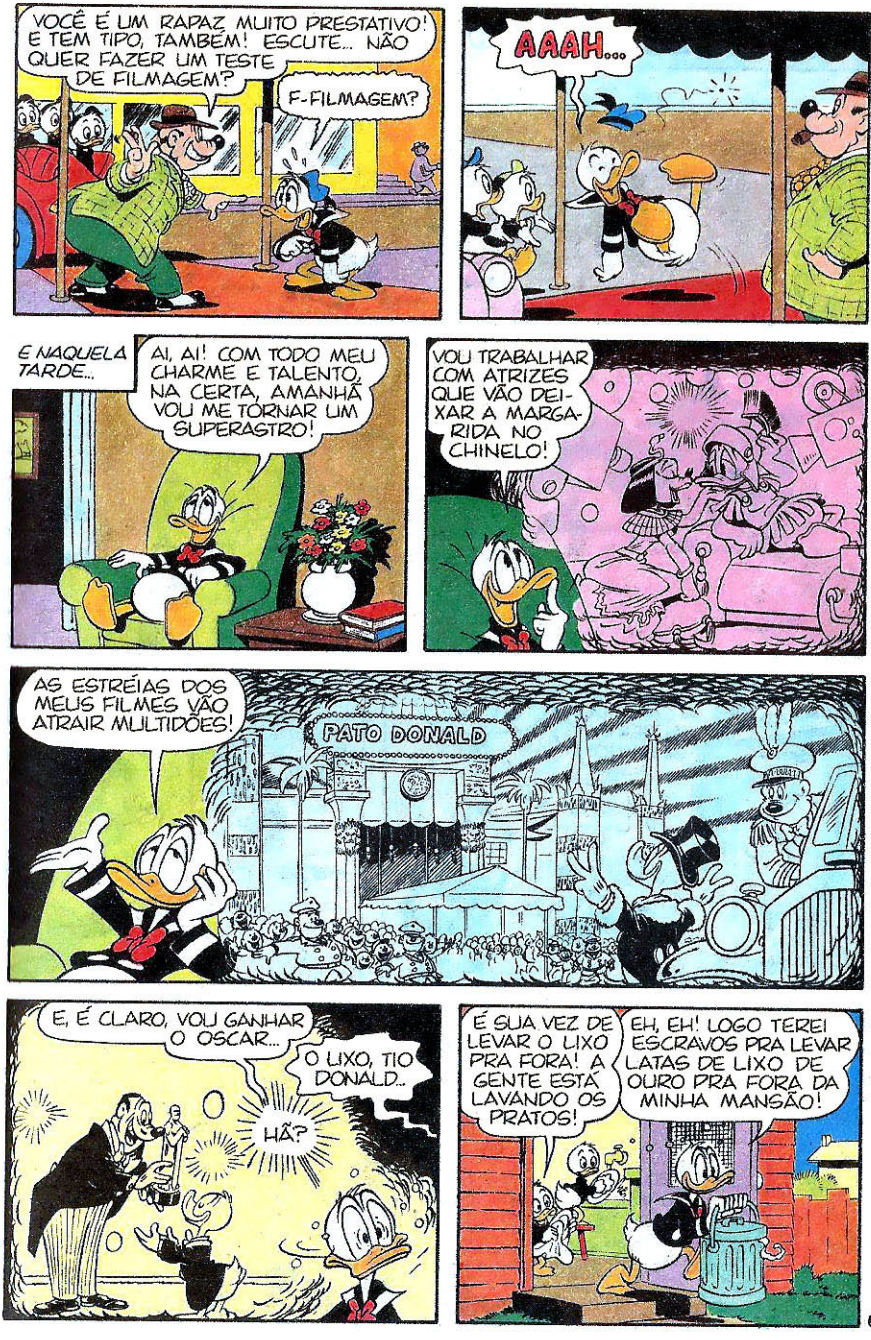
ORA, ESTE CARRO NÃO TEM CAPOTA? EU POSSO PEGAR UM RESFRIADO!
SIGA AQUELE CARRO!
AMAMOS VOCÊ!

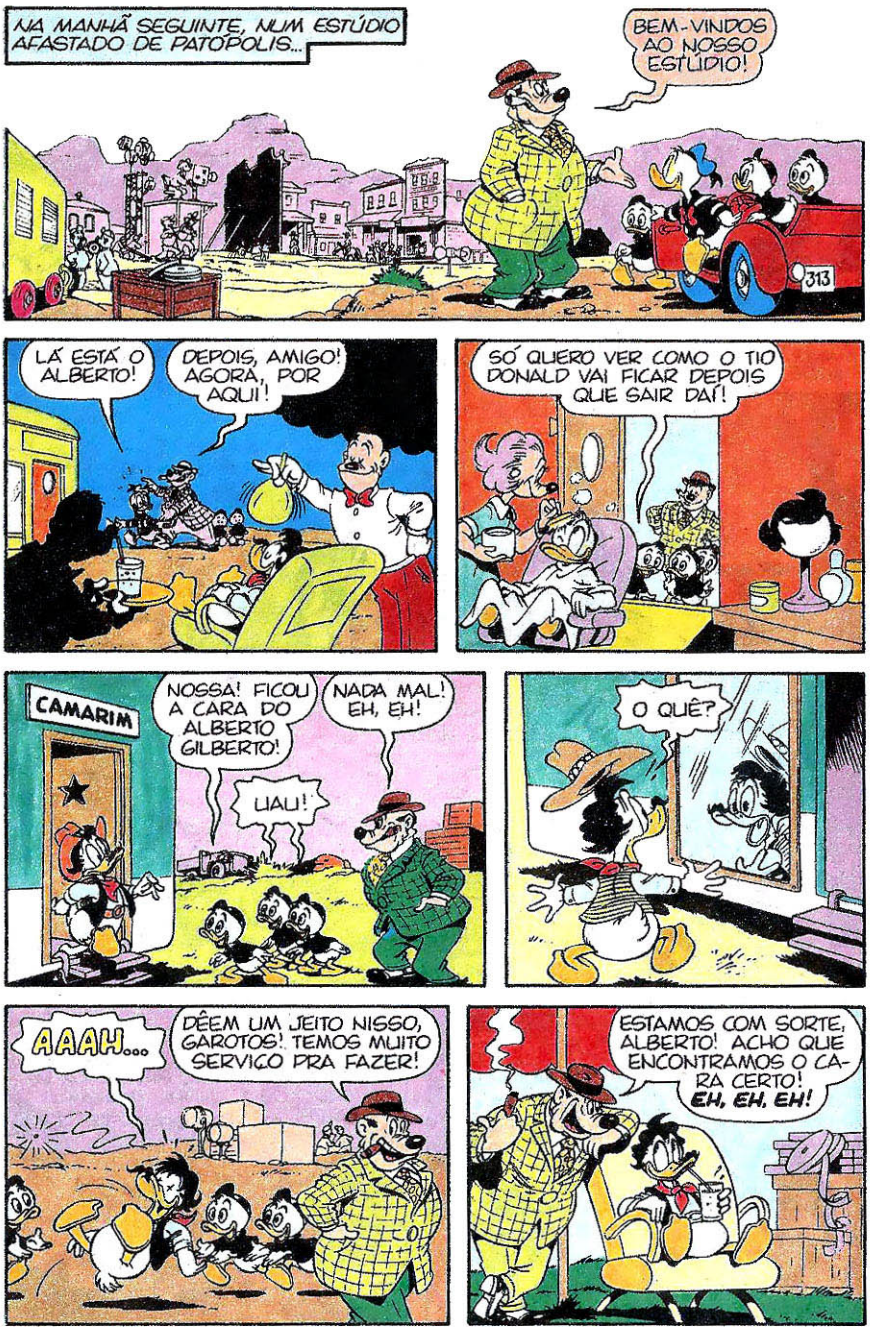
HÃ... POSSO ME ATREVER A PEDIR UM AUTÓGRAFO?
NÃO! AUTÓGRAFOS SÓ ÀS QUINTAS-FEIRAS À TARDE!

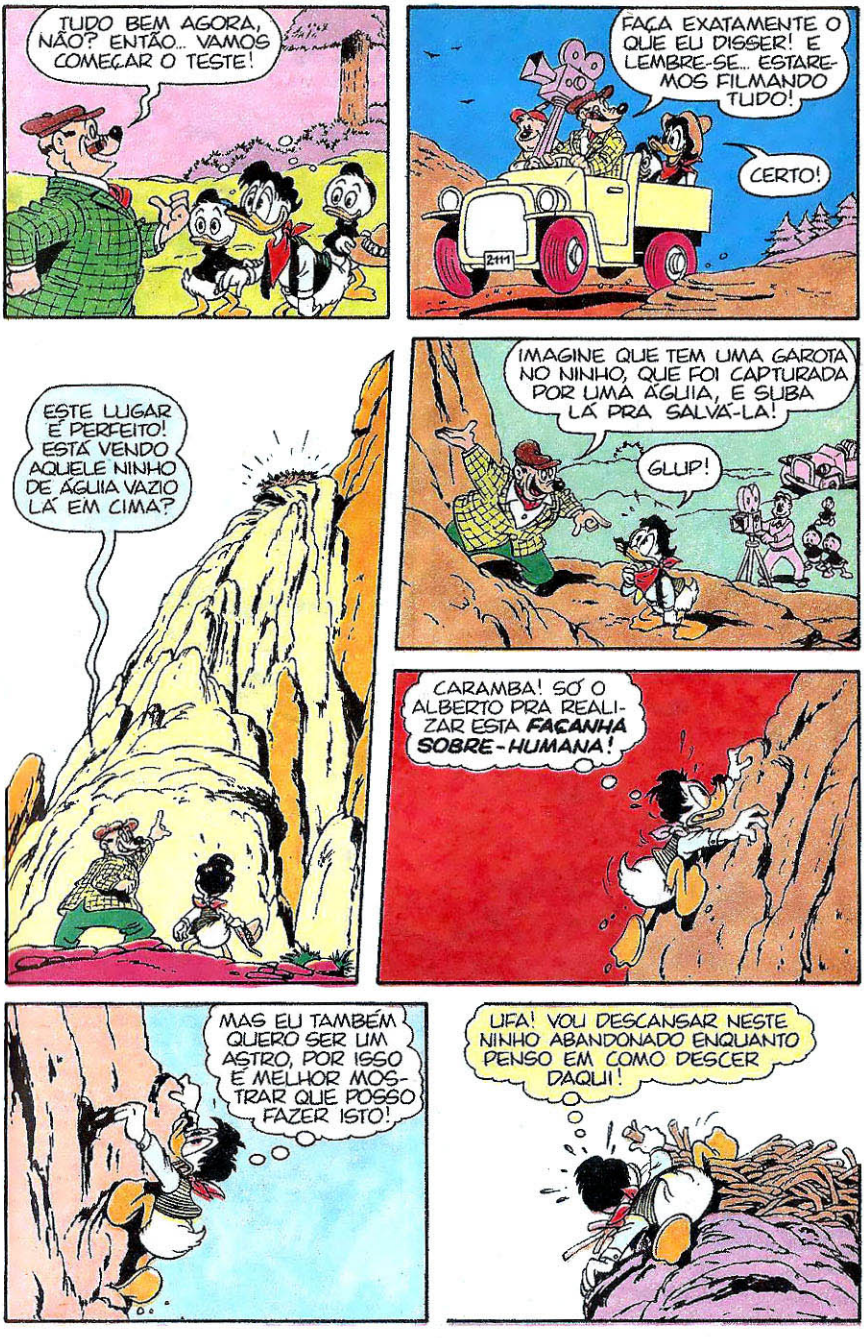

MEU HERÓI!
AQUI ESTÁ O SEU DINHEIRO!

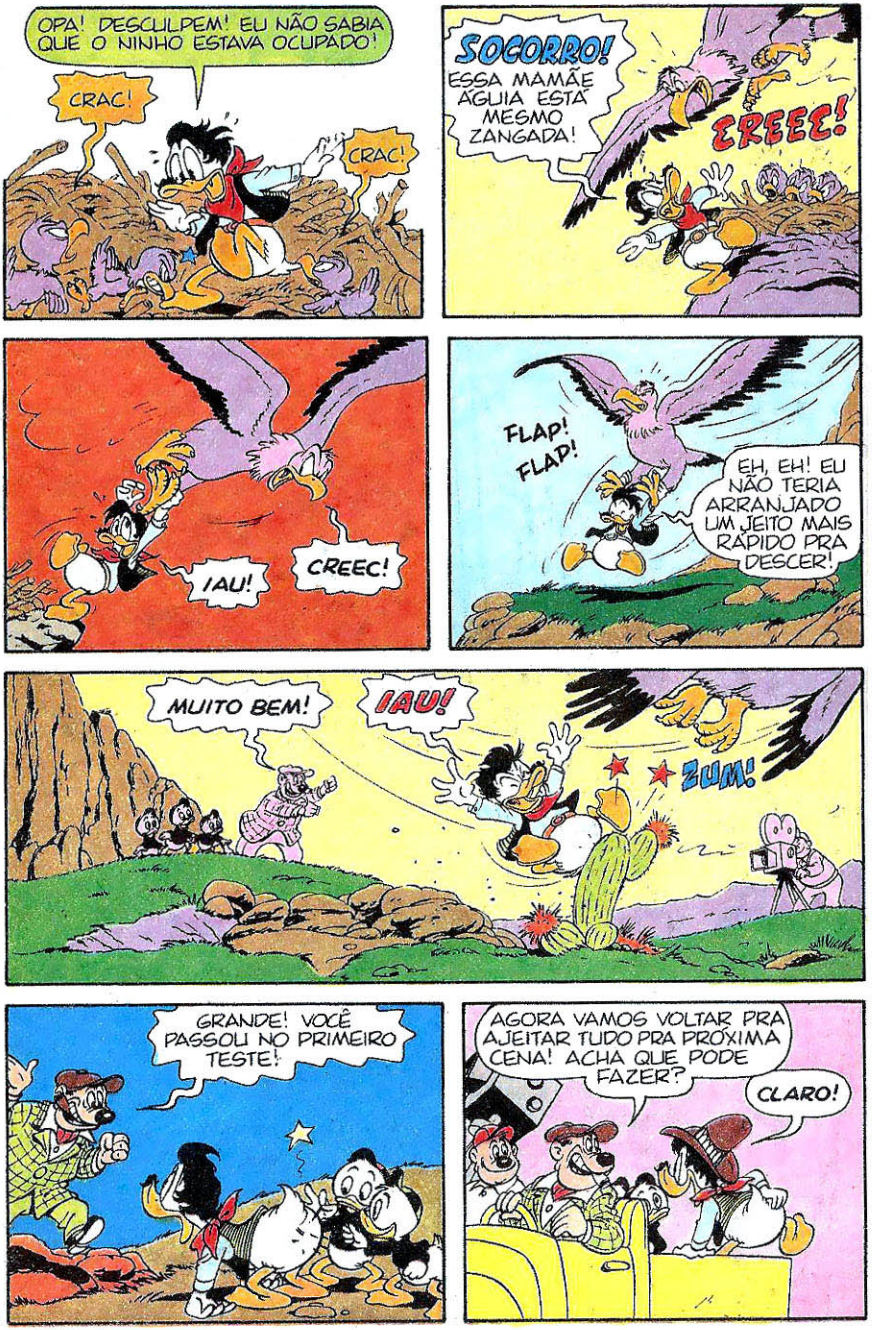
UM MOMENTO!
HÃ?

HUMM... HÁ UMA CERTA SEMELHANÇA! TALVEZ...


VOCÊ É UM RAPAZ MUITO PRESTATIVO! E TEM TIPO, TAMBÉM! ESCUTE... NÃO QUER FAZER UM TESTE DE FILMAGEM?
F-FILMAGEM?
AAAH...
E NAQUELA TARDE...
AI, AI! COM TODO MEU CHARME E TALENTO, NA CERTA, AMANHÃ VOU ME TORNAR UM SUPERASTRO!
VOU TRABALHAR COM ATRIZES QUE VÃO DEIXAR A MARGARIDA NO CHINELO!
AS ESTRÉIAS DOS MEUS FILMES VÃO ATRAIR MULTIDÕES!
PATO DONALD
E, É CLARO, VOU GANHAR O OSCAR...
O LIXO, TIO DONALD...
HÃ?
É SUA VEZ DE LEVAR O LIXO PRA FORA! A GENTE ESTÁ LAVANDO OS PRATOS!
EH, EH! LOGO TEREI ESCRAVOS PRA LEVAR LATAS DE LIXO DE OURO PRA FORA DA MINHA MANSÃO!


NA MANHÃ SEGUINTE, NUM ESTÚDIO AFASTADO DE PATOPOLIS...
BEM-VINDOS AO NOSSO ESTÚDIO!
313
LÁ ESTÁ O ALBERTO!
DEPOIS, AMIGO! AGORA, POR AQUI!
SÓ QUERO VER COMO O TIO DONALD VAI FICAR DEPOIS QUE SAIR DAÍ!
CAMARIM
NOSSA! FICOU A CARA DO ALBERTO GILBERTO!
NADA MAL! EH, EH!
UAU!
O QUÊ?
AAAH...
DÊEM UM JEITO NISSO, GAROTOS! TEMOS MUITO SERVIÇO PRA FAZER!
ESTAMOS COM SORTE, ALBERTO! ACHO QUE ENCONTRAMOS O CARA CERTO!
EH, EH, EH!

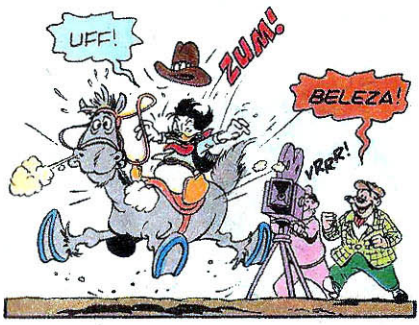

TUDO BEM AGORA, NÃO? ENTÃO... VAMOS COMEÇAR O TESTE!
FAÇA EXATAMENTE O QUE EU DISSER! E LEMBRE-SE... ESTAREMOS FILMANDO TUDO!
CERTO!
2111
IMAGINE QUE TEM UMA GAROTA NO NINHO, QUE FOI CAPTURADA POR UMA ÁGUIA, E SUBA LÁ PRA SALVÁ-LA!
GLUP!
ESTE LUGAR É PERFEITO! ESTÁ VENDO AQUELE NINHO DE ÁGUIA VAZIO LÁ EM CIMA?
CARAMBA! SÓ O ALBERTO PRA REALIZAR ESTA FAÇANHA SOBRE-HUMANA!
MAS EU TAMBÉM QUERO SER UM ASTRO, POR ISSO É MELHOR MOSTRAR QUE POSSO FAZER ISTO!
UFA! VOU DESCANSAR NESTE NINHO ABANDONADO ENQUANTO PENSO EM COMO DESCER DAQUI!


OPA! DESCULPEM! EU NÃO SABIA QUE O NINHO ESTAVA OCUPADO!
CRAC!
CRAC!
SOCORRO!
ESSA MAMÃE ÁGUIA ESTÁ MESMO ZANGADA!
EREEC!
¡AU!
CREEC!
FLAP! FLAP!
EH, EH! EU NÃO TERIA ARRANJADO UM JEITO MAIS RÁPIDO PRA DESCER!
MUITO BEM!
¡AU!
ZUM!
GRANDE! VOCÊ PASSOU NO PRIMEIRO TESTE!
AGORA VAMOS VOLTAR PRA AJEITAR TUDO PRA PRÓXIMA CENA! ACHA QUE PODE FAZER?
CLARO!

QUANDO EU DER O SINAL, VOCÊ PULA DAQUELA JANELA NA CELA DO CAVALO QUE ESTÁ ESPERANDO ALI! CERTO?
PUXA! ESPERO QUE ELE TENHA SORTE!
BAR
C-CERTO!

VOU CRUZAR OS DEDOS POR ELE!
PRONTO!
BAR

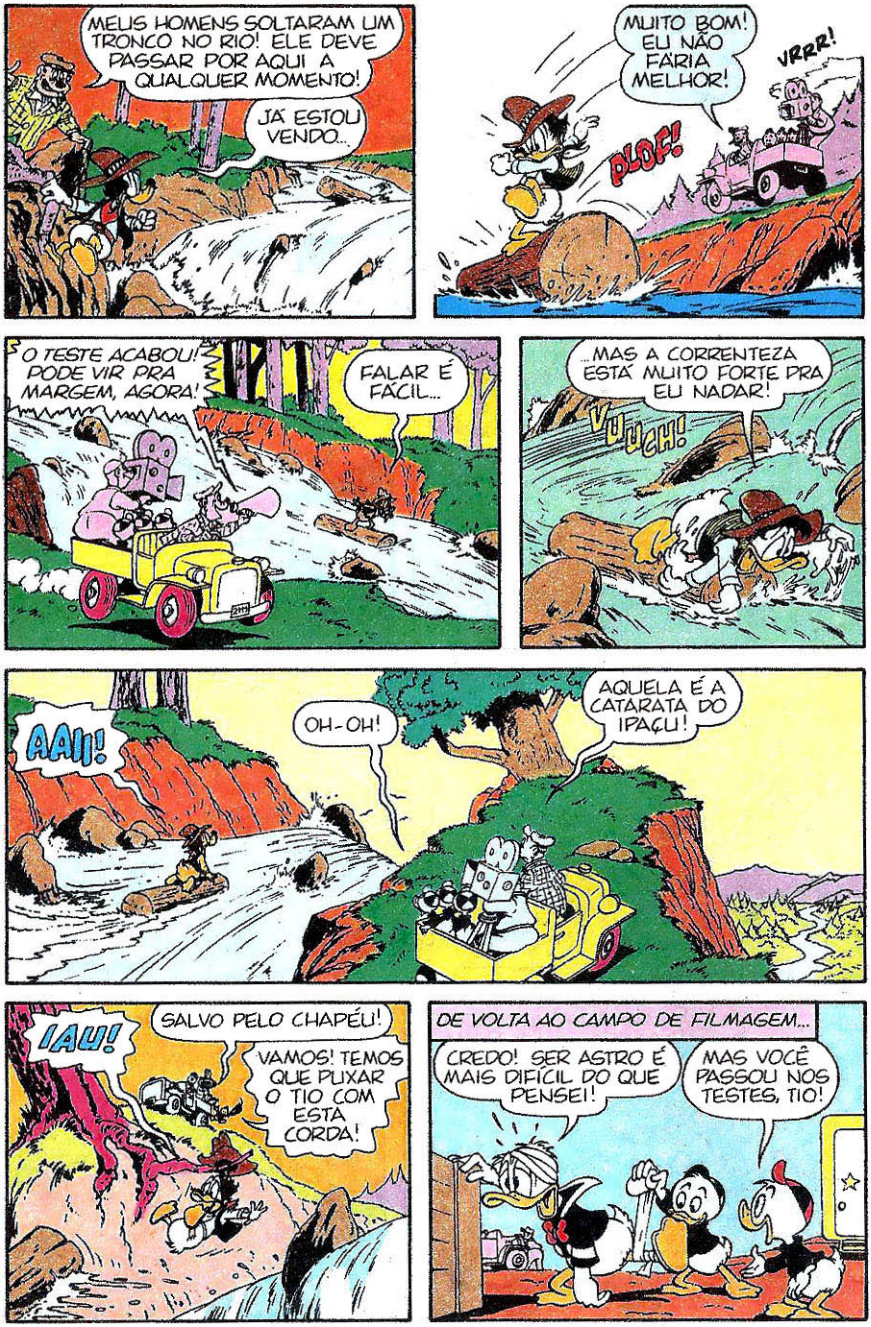
PULE!
LÁ VAI!
VRRR!


UFF!
ZUM!
BELEZA!
VRRR!

ÓTIMO! EXCELENTE IMPROVISAÇÃO DO ROTEIRO!
RIINCH!
IAU!

MARAVILHA! EXCELENTE! AGORA SÓ FALTA MAIS UM TESTE!
TCHÁÁÁ!
VRRR!

E ASSIM...
SE VOCÊ PASSAR NESTE ÚLTIMO TESTE, VAMOS FAZER UM CONTRATO!
EU VOU PASSAR! JÁ ARRISQUEI MINHA VIDA DUAS VEZES PRA VIRAR ASTRO!


MEUS HOMENS SOLTARAM UM TRONCO NO RIO! ELE DEVE PASSAR POR AQUI A QUALQUER MOMENTO!
JÁ ESTOU VENDO...
MUITO BOM! EU NÃO FARIA MELHOR!
VRRR!
PLOF!
O TESTE ACABOU! PODE VIR PRA MARGEM, AGORA!
FALAR É FÁCIL...
...MAS A CORRENTEZA ESTÁ MUITO FORTE PRA EU NADAR!
VUUUCH!
AAII!
OH-OH!
AQUELA É A CATARATA DO IPAÇU!
IAU!
SALVO PELO CHAPÉU!
VAMOS! TEMOS QUE PUXAR O TIO COM ESTA CORDA!
DE VOLTA AO CAMPO DE FILMAGEM...
CREDO! SER ASTRO É MAIS DIFÍCIL DO QUE PENSEI!
MAS VOCÊ PASSOU NOS TESTES, TIO!

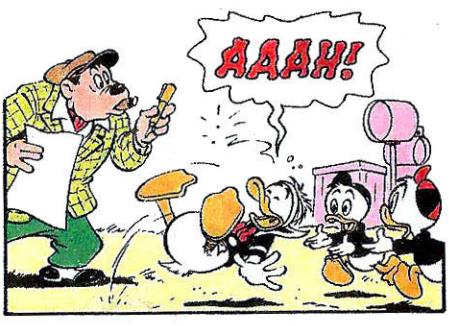
AQUI ESTÁ O SEU CONTRATO DE CINCO ANOS! É SÓ ASSINAR!
¡UPI!!! SOU UM ASTRO! VOU TER DUAS PISCINAS, TRÊS CARROS, QUATRO IATES, CINCO AVIÕES...

...E VOU VER MEU NOME NOS LUMINOSOS DE TODAS AS CIDADES!
MAS...

...ISTO NÃO É CONTRATO DE UM SUPERASTRO! O QUE PROVOU COM SUA CORAGEM É QUE PODE SER O DUBLÊ PARTICULAR DO ALBERTO GILBERTO!
O QUÊ?

VOCÊ SABE... O ALBERTO GILBERTO É MUITO VALIOSO PRA SE ARRISCAR EM CENAS PERIGOSAS! E, PRA FALAR A VERDADE, ELE NÃO SE ATREVE MESMO A FAZER ESTAS CENAS! É UM TANTO... MEDROSO!

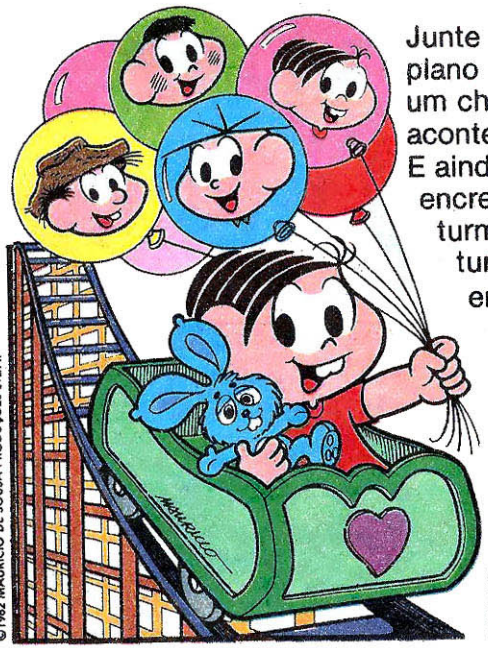
AGORA É SÓ ASSINAR AQUI E TERÁ A HONRA DE SUBSTITUIR O ALBERTO EM SUAS CENAS PERIGOSAS!


AAAH!

E, NO DIA SEGUINTE, QUANDO OS GAROTOS ESTÃO INDO PARA A ESCOLA...
VOCÊS VIRAM O ALBERTO GILBERTO EM PATÓPOLIS, ONTEM? UAU! ELE É O MAIOR, NÉ?
PSST! NÃO GRITE!
O TIO DONALD NÃO PODE ESCUTAR ISSO!
ELE NÃO SUPORTA OUVIR O NOME ALBERTO GILBERTO!
fim

Mônica, Cebolinha, Cascão e Chico Bento

dão a receita da alegria!



Junte um coelho "encaldido", um plano infalível, um sujinho simpático, um chapéu de palha e sabe o que acontece? Gargalhadas pra todo lado! E ainda tem a gulodice da Magali, as encrencas do Bidu com o Bugu, a turma da floresta... enfim, essa turma continua cada vez mais engraçada!

Mônica
Cebolinha
CASCÃO
CHICO BENTO

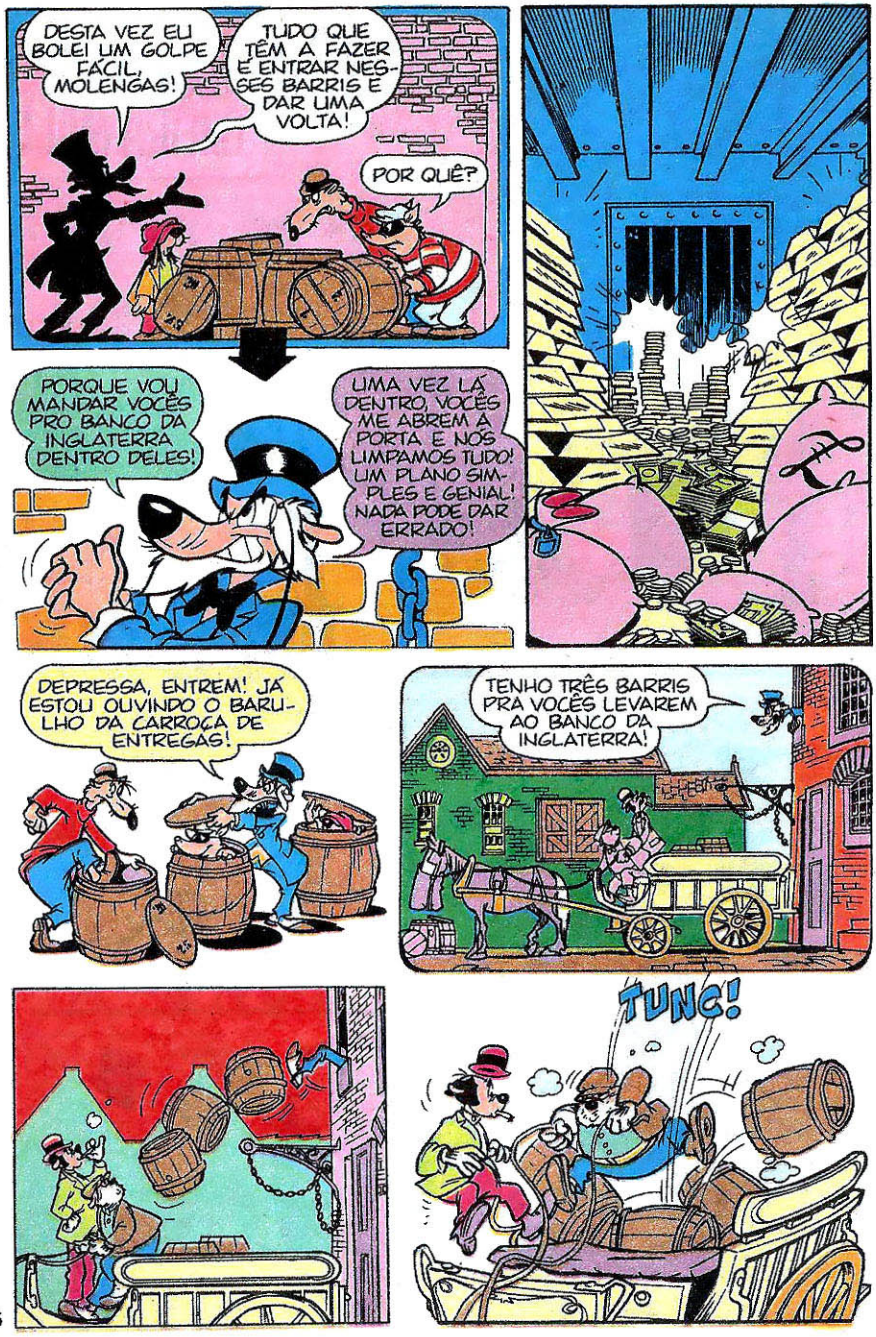
EDITORA ABRIL

EM TODAS AS BANCAS.

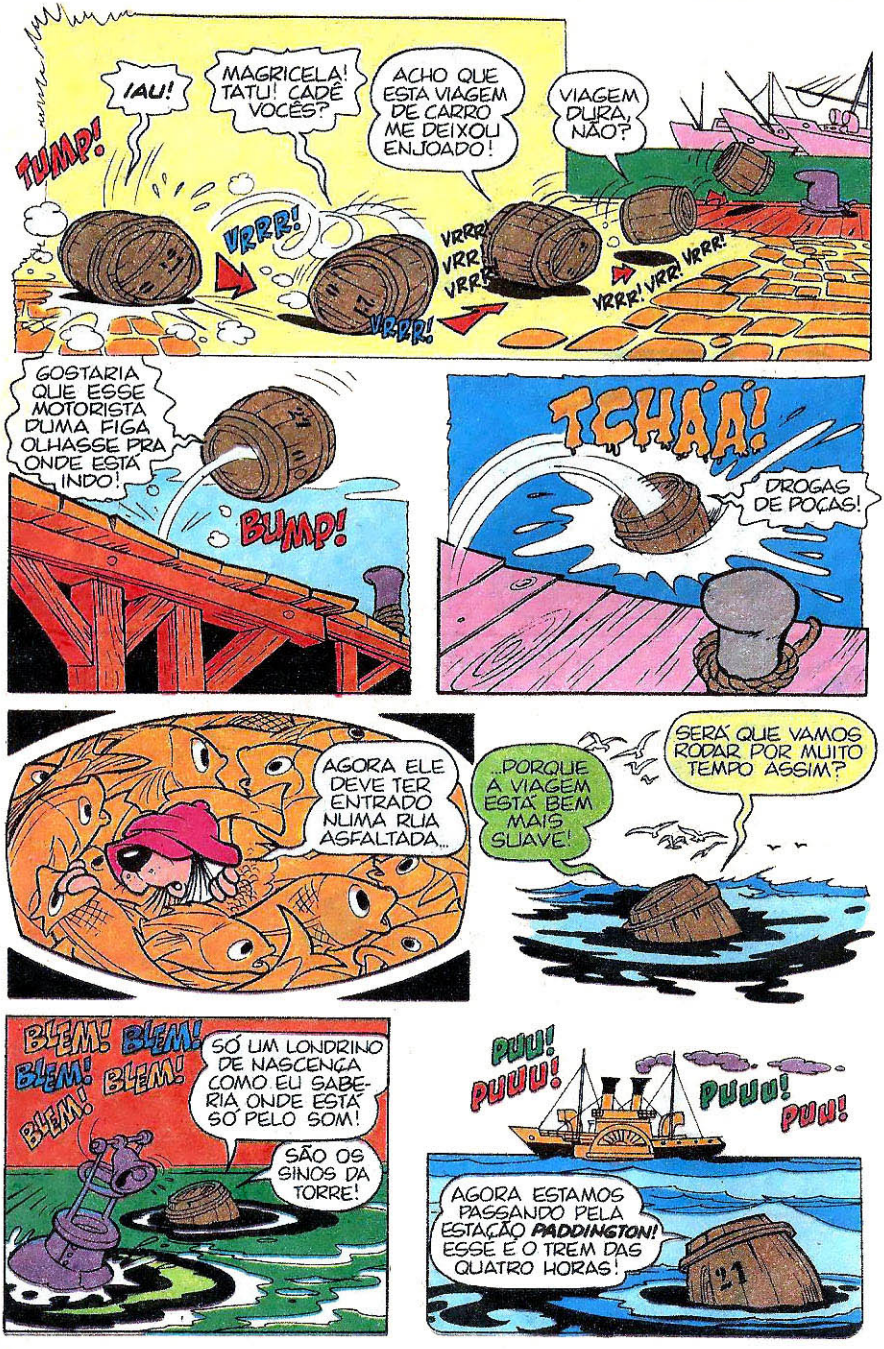
© 1982 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES LTDA.

WALT DISNEY

SIR LOCK e Nefário em ESSE GOLPE CHEIRA MAL!


DESTA VEZ EU BOLEI UM GOLPE FÁCIL, MOLENGAS!
TUDO QUE TÊM A FAZER É ENTRAR NESSES BARRIS E DAR UMA VOLTA!
POR QUÊ?
PORQUE VOU MANDAR VOCÊS PRO BANCO DA INGLATERRA DENTRO DELES!
UMA VEZ LÁ DENTRO, VOCÊS ME ABREM A PORTA E NÓS LIMPAMOS TUDO! UM PLANO SIMPLES E GENIAL! NADA PODE DAR ERRADO!
£
DEPRESSA, ENTREM! JÁ ESTOU OUVINDO O BARULHO DA CARROÇA DE ENTREGAS!
TENHO TRÊS BARRIS PRA VOCÊS LEVAREM AO BANCO DA INGLATERRA!
TUNC!

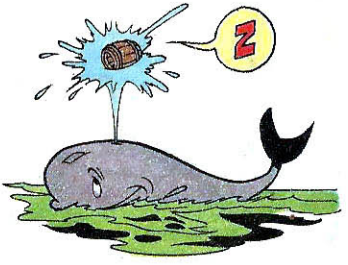
VEJA SÓ QUE COISA! TEMOS TRÊS BARRIS PRO BANCO DA INGLATERRA E TRÊS PRO MERCADO DE PEIXES, MAS ELE MISTUROU TUDO E NÃO SEI MAIS NADA!
E DAÍ? UM BARRIL VALE TANTO COMO OUTRO! EIA!
DEPOIS, NO BANCO...
QUEM PEDIU TRÊS BARRIS VAZIOS?
E NO MERCADO...
NUNCA PUDE SUPORTAR O CHEIRO DO ARENQUE! QUEM PODE COMER UMA COISA DESSAS?
É BOM PROS PRESOS DA PENITENCIÁRIA! E É PRA LÁ QUE ISSO VAI!
UFF!
AII!
SE ESTIVESSE NO SEU LUGAR, COMPANHEIRO, EU PUNHA O PÉ NA TÁBUA PRA FICAR NA FRENTE DO CHEIRO!
AH, AH, AH!
EI, CUIDADO!


TUMP!
IAU!
MAGRICELA! TATU! CADÊ VOCÊS?
ACHO QUE ESTA VIAGEM DE CARRO ME DEIXOU ENJOADO!
VIAGEM DURA, NÃO?
VRRR!
VRRR!
VRRR!
VRRR!
VRRR!
VRRR!
GOSTARIA QUE ESSE MOTORISTA DUMA FIGA OLHASSE PRA ONDE ESTÁ INDO!
BUMP!
TCHAÁ!
DROGAS DE POÇAS!
AGORA ELE DEVE TER ENTRADO NUMA RUA ASFALTADA...
...PORQUE A VIAGEM ESTÁ BEM MAIS SUAVE!
SERÁ QUE VAMOS RODAR POR MUITO TEMPO ASSIM?
BLEM! BLEM! BLEM! BLEM! BLEM!
SÓ UM LONDRINO DE NASCENÇA COMO EU SABERIA ONDE ESTÁ SÓ PELO SOM!
SÃO OS SINOS DA TORRE!
PUU! PUUU!
PUUU!
PUU!
AGORA ESTAMOS PASSANDO PELA ESTAÇÃO PADDINGTON! ESSE É O TREM DAS QUATRO HORAS!

ARF!
ARF!
ARF!
ARF!
A ESQUINA DO HYDE PARK! ALGUÉM ESTÁ DISCURSANDO!

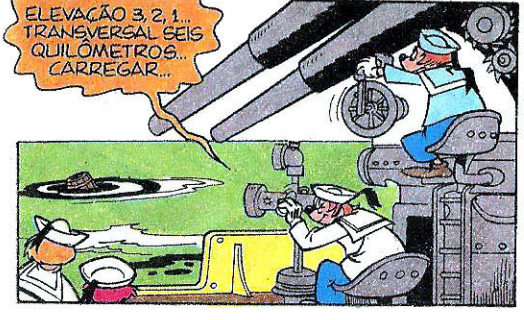
RATOS? NUM CAMINHÃO DE CARGA?

NEVOEIRO POR PERTO? DEVEMOS ESTAR PERTO DO TÂMISA!
BUUUP!
BUUUP!
ESSA VIAGEM TODA ESTÁ ME DANDO SONO!

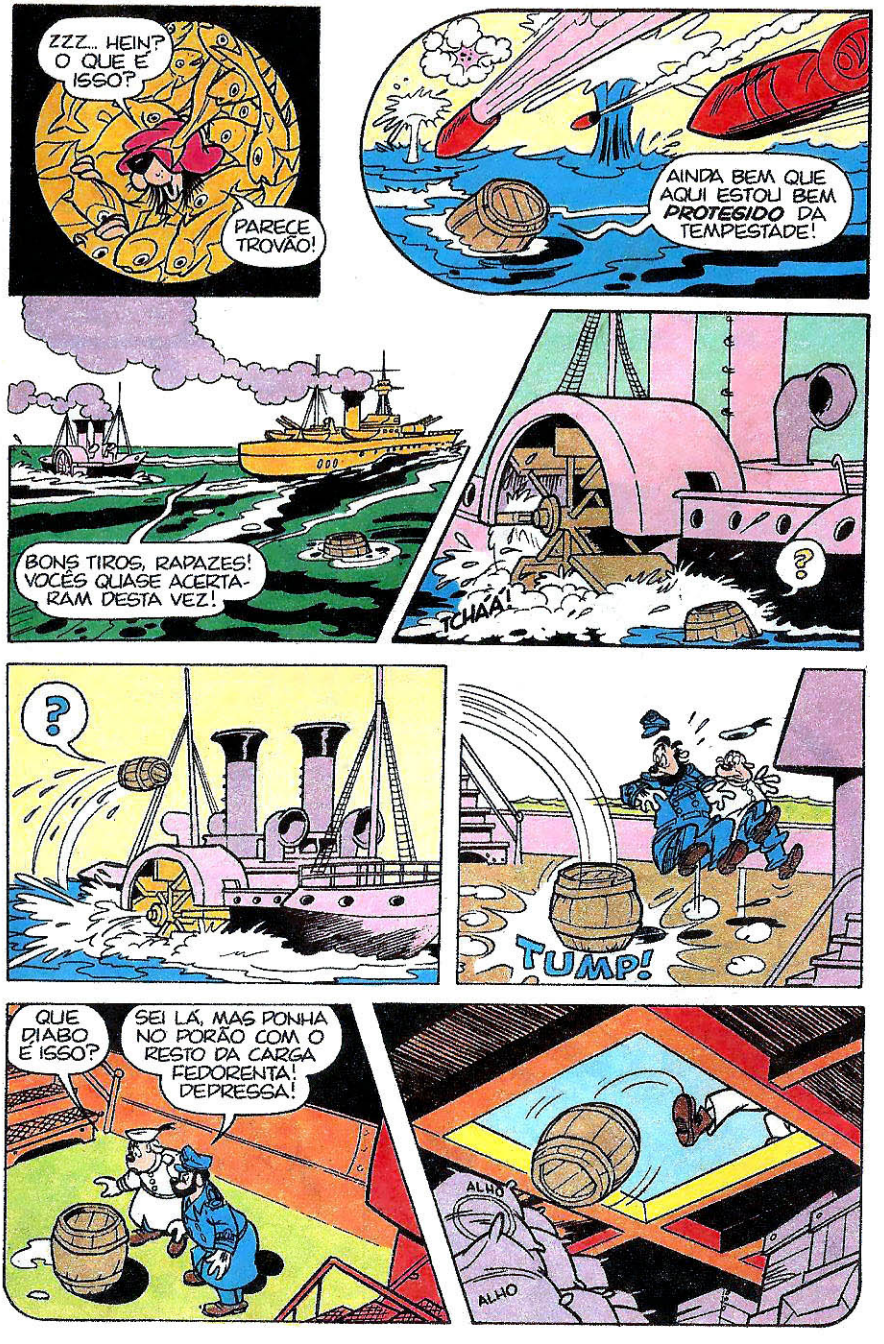

Z

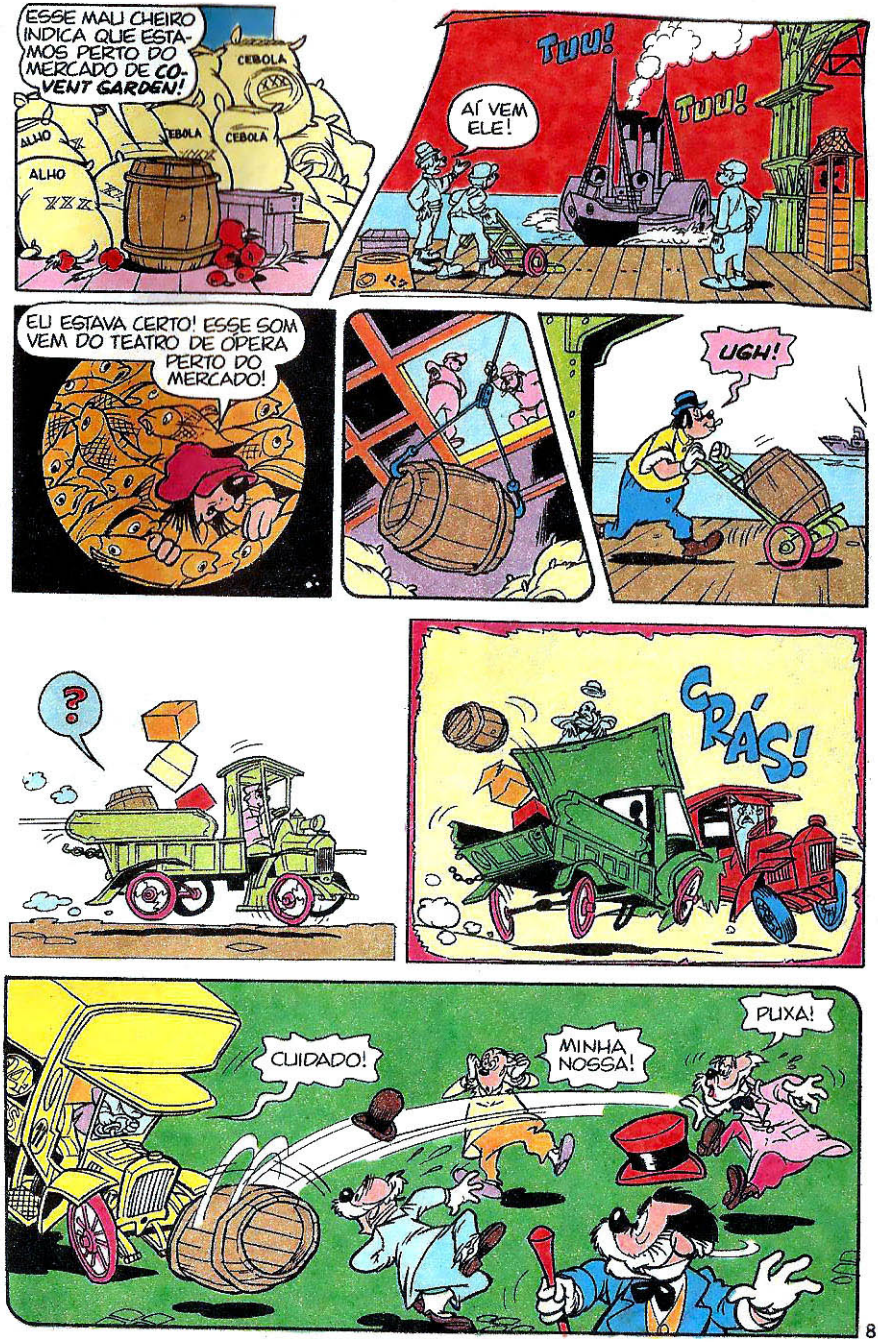
PERDÃO, SENHOR...
Z

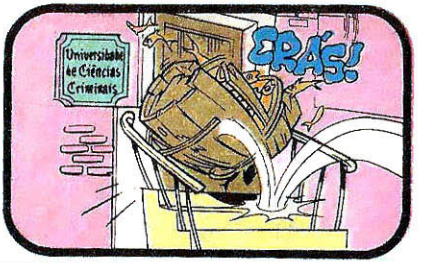
...MAS COMO VAMOS TREINAR PONTARIA SEM ALVO?
NÃO ME ABORREÇA COM DETALHES! ATIREM NAQUELE BARRIL FLUTUANDO!

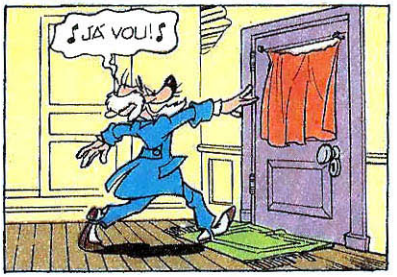

ELEVAÇÃO 3, 2, 1... TRANSVERSAL SEIS QUILÔMETROS... CARREGAR...

FOGO!


ZZZ... HEIN? O QUE É ISSO?
PARECE TROVÃO!
AINDA BEM QUE AQUI ESTOU BEM PROTEGIDO DA TEMPESTADE!
BONS TIROS, RAPAZES! VOCÊS QUASE ACERTARAM DESTA VEZ!
TCHÁÁ!
?
?
TUMP!
QUE DIABO É ISSO?
SEI LÁ, MAS PONHA NO PORÃO COM O RESTO DA CARGA FEDORENTA! DEPRESSA!
ALHO
ALHO

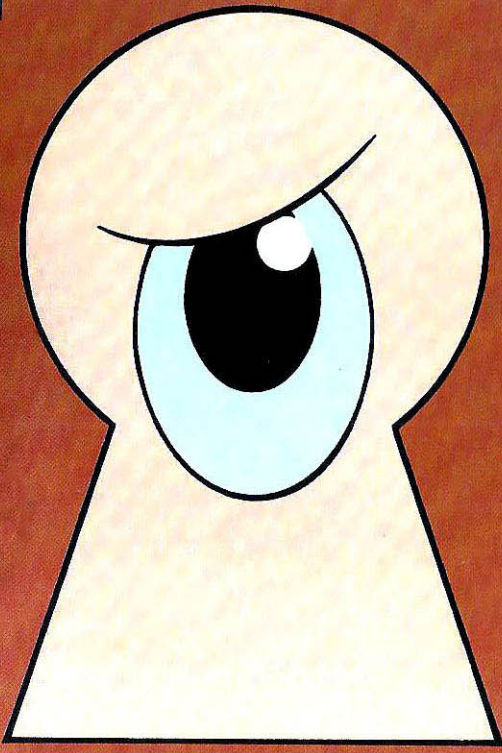

ESSE MAU CHEIRO INDICA QUE ESTAMOS PERTO DO MERCADO DE CO-VENT GARDEN!
CEBOLA
CEBOLA
CEBOLA
ALHO
ALHO
TUU!
TUU!
AÍ VEM ELE!
EU ESTAVA CERTO! ESSE SOM VEM DO TEATRO DE ÓPERA PERTO DO MERCADO!
UGH!
?
CRÁS!
CUIDADO!
MINHA NOSSA!
PUXA!





MICKEY N.º 380, maio de 1984. Publicação mensal da EDITORA ABRIL S.A
REDAÇÃO: R. Bela Cintra, 299, fone: (011) 257-0999. Administração: R. Aurélia, 628, fone: (011) 263-2322. Caixa Postal 2372. Telex: (011) 22115 EDAB BR. End. Teleg. EDITABRIL. São Paulo. Editor e Diretor: Victor Civita. Diretores: Roberto Civita, Edgard de Silvio Faria, Thomaz Souto Corrêa, Angelo Rossi, José A. P. Moreira, Roger Karman, Plácido Doriggio, Ricardo Fischer. Diretor-Gerente: Carlos Ziegelmeyer. Diretor Editorial: Waldyr Igayara de Souza. Diretor de Redação: Eduardo Ochoviano. Coordenador: Cláudio Antonio Batista Marra. Assistentes: Evelyn Heine, Maria Suzete Gasaliato, Mônica Beatriz Hagstrom B. dos Santos. Diretor de Arte: Ideomar C. Guilherme. Chefe de Arte: Ovio Codeceo. Produção: Danilo Borges. Diretor de Publicidade e Projetos Especiais: Efraim C. Kapulski. Gerente de Publicidade - São Paulo: Gilmar P. Caldeira. Supervisor de Publicidade: Mario Rubial Monteiro. Publicidade: Representantes: Esther Tessler Seabra, Ernani de Lima Lemos. Gerente Comercial: Luiz Carlos Manho. Gerente Comercial Disney: Ana Maria Radigas. Diretor de Publicidade da Editora Abril: Oswaldo de Almeida Filho. Diretor de Circulação da Editora Abril: Raymond Cohen. Gerente de Pesquisa e Análise de Mercado: Sonia Novinsky. Diretor Responsável: S. Fukumoto. Preço do exemplar avulso: o constante na capa. Ninguém está credenciado a angariar assinaturas. Se for procurado por alguém, denuncie-o às autoridades locais. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Abril de sua cidade. Em São Paulo, os endereços são: Av. Industrial, 117, fone: 449-0411, Santo André; R. Heliodoro Ebano Pereira, 267, fone: 260-4460, Lapa; Vila Mariana; R. Brigadeiro Tobias, 773, fone: 227-4188, Luz. E no Rio de Janeiro, o endereço é: R. Sacadura Cabral, 141 - Centro. Pedidos pelo Correio: Caixa Postal 60171 ou pelo telex: (011) 33870 ABSA, São Paulo. Temos em estoque somente as seis últimas edições. Não envie pagamento antecipado. O atendimento será feito pelo Reembolso Postal e o pagamento, incluindo-se as despesas postais, deverá ser efetuado ao retirar a encomenda na agência do Correio. No Exterior: Portugal: Distribuidora Jardim de Publicações Lda., Quinta Pau Varais - Azinhaga dos Felais - 2685 - Camarate - Lisboa. Distribuída com exclusividade no país pela ABRIL S.A. Cultural, Av. Otaviano A. de Lima, 4400, São Paulo. Todos os direitos reservados. Publicação especialmente autorizada por Walt Disney Productions
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Fique de olho!



Chegaram os espiões.

Transmissores escondidos, disfarces, deduções, pistas falsas, agentes duplos, fugas, perseguições e todo aquele eletrizante mundo perigoso da espionagem vai prender sua atenção neste almanaque misterioso. Olho vivo, hein!?

REEDIÇÃO Disney ESPECIAL

OS ESPIÕES

EDITORA ABRIL

abril

Descubra nas bancas

© 1984 WALT DISNEY PRODUCTIONS

Acampe com o computador no COMPUTER CAMP Itapecerica da Serra

Você vai passar dias incríveis em uma colônia de férias aprendendo tudo sobre computadores num ambiente gostoso e divertido. Além de participar de atividades recreativas, culturais e esportivas.

A programação é orientada para meninos e meninas de 9 a 14 anos com os níveis: Básico e Avançado

- **Curso mensal de férias**
- **Turmas especiais para colégios**

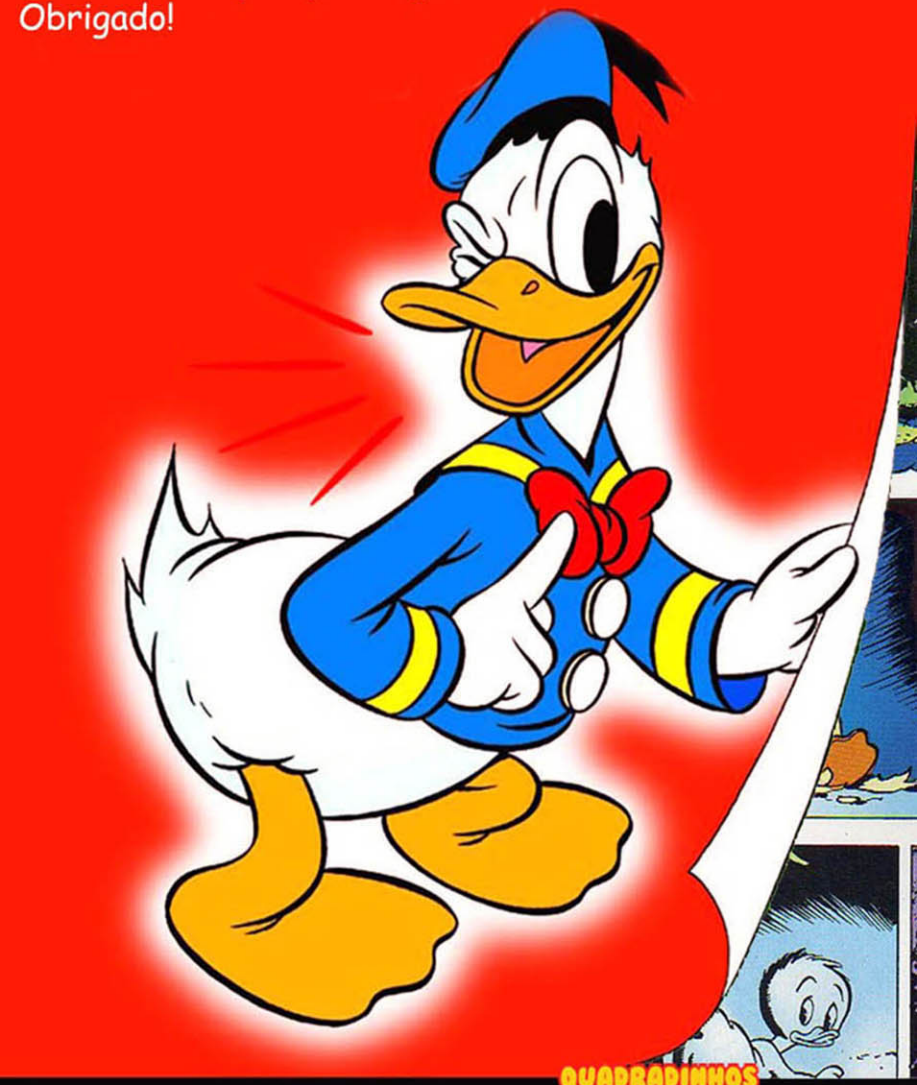
Veja como é um dia no Computer Camp:

7.15	7.30	8.30	10.30
Despertar	Café	Aula com o computador	Vôley
12.00	**13.00**	**14.00**	**17.00**
Almoço	Tomada da Bandeira	Mini Olimpíada	Aula com o computador
18.30	**20.00**	**21.30**	**22.00**
Jantar	Bingo com computador	Lanche	Dormir

Escreva ou telefone pedindo informações.

COMPUTER CAMP
Rua D. Germaine Burchard, 511 - CEP 05002
Tel.: (011) 864.7799 - 65.6194 - 62.3600 - São Paulo

Este scan foi possível graças à generosidade de alguém que decidiu compartilhar e preservar a memória de uma revista Disney. Ajude-nos nesse objetivo e compartilhe uma revista para o email:
quadradinhos.patopolis@gmail.com
Obrigado!



https://twitter.com/blog_QP
http://www.facebook.com/QuadradinhosPatopolis
QUADRADINHOS PATOPOLIS .BLOGSPOT.COM